ЧУДОВИЩА ВОТЧИН

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ВАРВАРЫ И ЧУДОВИЩА»

Чудовища Вотчин

Дополнение для настольной ролевой игры
«Варвары и чудовища»
в жанре приключенческого фэнтези

Умберто Пиньятелли

Санкт-Петербург
Студия 101
2018

Чудовища Вотчин

Дополнение для настольной ролевой игры
«Варвары и чудовища»
в жанре приключенческого фэнтези

Умберто Пиньятелли

Таинственный охотник Моло-Кетану крадётся по высокой траве Саванны слоновой кости…

Желтопалые прячутся в самых мрачных гробницах страны курганов…

Яраканы, или Великие пожиратели, видят во сне минувшее павшей империи…

Десять чудовищ Вотчин Моря Ужаса, каждое вместе с готовым геройским сказанием, ждут вас внутри!

Кроме того, приложение для игрока позволит вам сыграть роль поборника жуткого Чёрного храма.

Хватайте секиру, натягивайте тетиву и готовьтесь встретиться с чудовищами Вотчин!

УДК 794.02
ББК 77.056я92
П32

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Пиньятелли У.
П32 Чудовища Вотчин/Пер. с англ. — 1-е изд., испр. — СПб.: Студия 101, 2017. — 102 с.: ил.
ISBN **XXX–X-XXXXXXX–X-X**

Автор: Умберто Пиньятелли.
Дополнительные идеи и материалы: Джонатан М. Томпсон, Пётр Кореш и Томаш З. Майковский.

Перевод с английского: Алексей Норин.
Техническая редактура и вёрстка: Герман Тихомиров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.

Дизайн обложки: Томаш Творек.
Карта Вотчин Моря Ужаса: Джастин Расселл.
Иллюстрации: Магдалена Партыка, Томаш Творек, Рик Херши и Джереми Молер (Empty Room Studio), Т. Джордан Пикок, Клаудио Позас, Марио Цуккарелло, Максвелл Сонг, Брэдли К. Макдевитт, Kuźnia Gier, Уильям Макослендс (Outland Arts), Cobra-Games © Уэйнс Питер. Некоторые иллюстрации принадлежат Михаэлю Хаммесу и Филиппу Риду, используются по лицензии, www.roninarts.com.
Тестирование игры: Даниэль Бонетто, Лука Коэро Борга, Манер Самуэль, Паоло Бойеро, Пьерпаоло Феррари.
Особые благодарности от Умберто: Франческе Виаренго, Марте Кастеллано (моей жене) — царице всех амазонок, Массимо Камполуччи (моему дяде) — ставшему первым, истинным Дхааром, Симоне Ронко и Поллиотти Йоши (моим друзьям) — за то, что в одиночку противостояли демонам валков.
Особые благодарности от Петра: Юстыне и Марысе — за исполнение мечты.
Особая благодарность Pinnacle Entertainment: за разрешение включить в игру силы иссушающее касание, ловкий трюк и оценка противника, изначально появившиеся в Fantasy Companion.
Дополнительные благодарности: Шейн Хенсли, Дэвиду Джарвису и Шону Престону. Без вас ничего бы не получилось.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 18 июня 2018. Срок годности не ограничен.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура Arno Pro (набор 3).

Текст и иллюстрации © Gramel Justyna Koryś, 2011,
This translation is published and sold by permission of
Bully Pulpit Games, the owner of all rights to publish and sell the same.
Издание на русском языке © Studio 101, 2018,
Authorized translation of the English edition.

ISBN XXX-X-XXXXXXX-X-X

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ 7
ФЕННА 8
Сценарий — «Предатели Райбарда» 10
ЛОТОС-ЧУДОВИЩЕ 19
Сценарий — «Разнесённые ветром» 20
МОЛО-КЕТАНУ 26
Сценарий — «Охотничья луна» 27
ТУСКЛЫЕ ТЕНИ 33
Сценарий — «Глаза ночи» 34
ПАНТАРК ЛУКРЕЦИЙ 42
Сценарий — «Главный аттракцион» 43
КАУДРУ 50
Сценарий — «История, рассказанная шёпотом» 52
ПАУЧЬЯ ЦАРИЦА 61
Сценарий — «Дела любовные» 62
ДЖАГЗА ТУКОМАЛЯ 71
Сценарий — «Хозяева» 73
ЯРАКАН, ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ 78
Сценарий — «Смертоносный груз» 80
ЖЕЛТОПАЛЫЕ 85
Сценарий — «Плата за мир» 86
Приложение для игроков. 93
ПОБОРНИКИ ЧЁРНОГО ХРАМА 94
Как сыграть роль поборника Чёрного храма 95
Магия 96
Снаряжение 98
Существа 99
Приложение для ведущего 100

Мой дорогой наставник!

Я пишу из лагеря в южном Киросе, где останавливаются на отдых купеческие караваны. Мои запасы папируса иссякли несколько месяцев назад, и приходится писать на куске кожи буйвола. Увы, чернила очень некачественные: в этих далёких краях хорошие письменные принадлежности — неведомая роскошь.

Три года минуло с тех пор, как я покинул Синтарию. Я очень скучаю по вам, мой добрый учитель, и по полным книг залам Библиотеки. Но, как вы и говорили мне, место книжника — на просторах мира, где он будет собирать рассказы путешественников, знакомиться с обычаями чужих стран и записывать каждую крупицу знания, дабы она сохранилась навечно.

Вот почему к этому письму приложен и свёрток. В нём содержатся записи и изображения того, что я узнал за эти долгие годы странствий по миру. Это знания о людях, которых я повстречал, и причудливых существах или жутких тварях, которых я видел сам или о которых слышал, побывав в далёких городах и караван-сараях, княжеских дворцах и нищих лачугах.

Вы были правы, наставник, мы живём в загадочном и опасном мире, и в каждом уголке таится нежданная угроза или чудесное создание. А порой — и то, и другое.

Завтра я присоединюсь к каравану, который отправится на юг, пересечёт Саванну слоновой кости, затем достигнет Буйных джунглей и двинется дальше, до самых границ известного нам мира. Это опасное путешествие, и я могу не вернуться.

Поэтому, дорогой наставник, прошу: примите мои записи и с помощью вашего мастерства обратите их в истории, чтобы они могли занять место в хранилищах Библиотеки и пригодиться будущим поколениям.

С уважением и любовью,
Ваш ученик, Юстин Рыжий,
странствующий книжник
Синтарийской библиотеки.

Введение

В этой книге представлены десять видов чудовищ и персонажей ведущего, типичных для Вотчин Моря Ужаса, с параметрами, описаниями и готовыми геройскими сказаниями, каждое из которых вы можете разыграть как отдельный сценарий или вписать в вашу кампанию.

Сценарии разработаны для отряда из 4–6 закалённых героев, но вы можете подогнать их под нужды более опытных искателей приключений. Сценарии можно разыгрывать в любом порядке, однако некоторые сюжеты воспринимаются лучше, если выстраивать их в определённой последовательности (см. пункт «Требования» в каждом сценарии). Каждое приключение включает в себя завязку, которая может послужить вам источником вдохновения для собственных историй.

Все описанные здесь враги обитают в различных областях Вотчин и равномерно распределены по самым значимым странам. Таким образом, в каком бы краю герои ни оказались, для них найдётся противник. В то же время, если это требуется для вашей кампании, вы можете перенести действие приключения в другую страну.

Вдобавок, в этой книге вы найдёте приложение для игроков, которое позволит им создать героев — поборников Чёрного храма, таинственной секты тёмных колдунов, возглавляемой ещё более таинственным владыкой.

Помимо «Чудовищ Вотчин», для игры вам понадобится книга правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста» и основная книга «Варвары и чудовища».

Фенна

— Призраки! Они явились из леса…

Толстый купец, лежавший на земле, кашлял кровью. Мы не решились извлечь стрелу из его груди, боясь, что от этого его состояние ухудшится.

— Белые лица… Вопящие демоны… — бормотал он.

— Нет, — сказал Орен — проводник нашего каравана. — Это были не призраки, а фенна. У призраков нет стрел — а вот у мятежников ещё как.

Я нервно оглянулся. Вокруг был тёмный лес. Тёмный и густой. И всё же в этот самый миг я был уверен, что за нами наблюдают.

— из писем Юстина Синтарийского

Обитают: в Порубежье.

Описание: североземец Райбард, сын Мордана, был одним из самых отважных военачальников на службе фелантийского князя. Семь лет Райбард успешно удерживал Пришахтную крепость — цитадель, защищающую богатейшие во владениях князя месторождения руды.

Обороняя крепость от набегов курганников, диких североземцев и множества других врагов, Райбард завоевал любовь жителей. Слишком большую любовь с точки зрения амбициозного князя, никогда не скрывавшего своих устремлений править когда-нибудь всем Порубежьем.

По приказу князя Райбарда оговорили. Его отстранили от командования, арестовали и отправили для суда в Фелантий. Но командир-североземец так до города и не доехал. По пути он сбежал и примкнул к лесным разбойникам — тем самым, за которыми он раньше охотился и которых, защищая караваны с рудой, убивал.

Разбойники называют себя «фенна» — нортхеймское слово, обозначающее призрака — поскольку перед набегами красят лица в белый цвет. Эти воины, не принадлежащие ни к одному клану, мятежники и беглые рабы уже довольно давно укрываются в глубине лесов Порубежья.

Райбард быстро стал их вожаком и превратил разбойников в храбрых и организованных повстанцев, постоянно тревожащих окрестности Пришахтной крепости. Фенна уже не интересует добыча — они хотят заполучить крепость, и они хотят, чтобы Райбард стал её властителем.

Засевший в цитадели новый наместник Гораций — совершенная противоположность Райбарда. Гораций — чистокровный имперец, безнравственный и ничтожный человек, превративший шахты в каторгу, где приговорённые преступники добывают руду, не зная отдыха, а окружающие деревни и хутора должны платить большой оброк. Местные жители поддерживают Райбарда, который всегда был к ним добр и справедлив. Они дают его воинам укрытие, снабжают припасами, рассказывают о том, что происходит в округе и крепости, и сбивают ищеек Горация со следа.

За последние два месяца до Фелантия не удалось довести ни единого каравана с рудой. Гораций выслал множество солдат на поиски мятежников, но фенна, как и подобает призракам, лишь растворяются в темноте леса, оставляя за собой вереницу мёртвых тел…

Райбард, вождь фенна

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d6, знание (военное дело) d10, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, убеждение d8.

Шаг: 5; **защита:** 9; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: в розыске, верный друг.

Черты: блок, держать строй!, командный голос, сила личности, тактик.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2),средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционного оружия), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12).

Особенности:

- **Воин в ритуальной раскраске:** фенна красят лица (см. бесплатное дополнение «Ритуальная раскраска» для «Варваров и чудовищ»). В зависимости от ситуации это или боевая раскраска или маскирующая раскраска, которая даёт им +1 к проверкам *запугивания* в бою или +1 к проверкам *маскировки* в лесу соответственно.

Фенна

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: в розыске, верный друг, пустой кошелёк.

Черты: егерь.

Снаряжение: грубый лёгкий доспех (+1), бронзовый длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4), лук (дистанция: 12/24/48).

Особенности:

- **Воин в ритуальной раскраске:** фенна красят лица (см. бесплатное дополнение «Ритуальная раскраска» для «Варваров и чудовищ»). В зависимости от ситуации это или боевая раскраска или маскирующая раскраска, которая даёт им +1 к проверкам *запугивания* в бою или +1 к проверкам *маскировки* в лесу соответственно.

Опытный фенна

Эти суровые воители — ветераны многих битв. Часто именно они возглавляют отдельные отряды фенна.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d6, драка d10, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Черты: блок, егерь, полезные связи (местные хуторяне).

Изъяны: в розыске, верный друг, пустой кошелёк.

Снаряжение: грубый лёгкий доспех (+1), бронзовый двуручный меч (сила+d10, –1 к *защите*, двуручное, ББ 1), кинжал (сила+d4), лук (дистанция: 12/24/48).

Особенности:

- **Воин в ритуальной раскраске:** фенна красят лица (см. бесплатное дополнение «Ритуальная раскраска» для «Варваров и чудовищ»). В зависимости от ситуации это или боевая раскраска или маскирующая раскраска, которая даёт им +1 к проверкам *запугивания* в бою или +1 к проверкам *маскировки* в лесу соответственно.

Сценарий — «Предатели Райбарда»

Требования

Это приключение лучше всего подходит для персонажей-наёмников. Действие разворачивается в Порубежье.

Завязка приключения — «Шпионы»

Наместник Гораций понимает, что для того, чтобы избавиться от фенна, надо уничтожить их предводителя, Райбарда. Но до вождя фенна, которого защищают его люди и поддерживают местные жители, не добраться. Гораций решает послать шпионов, которые внедрятся в ряды мятежников. Чужеземных искателей приключений. Вас.

Вы должны найти Райбарда, втереться к нему в доверие и заманить его и его людей в ловушку. Также вы обязаны регулярно отчитываться перед Безгубым — главой шпионов, служащих наместнику. Вы будете встречаться с ним в полночь каждого четвёртого дня недели возле полуразрушенной башни в лесу.

Наместник Гораций пообещал искателям приключений награду: 1000 лун, если обнаружат Райбарда, и 3000 лун — если заманят его в ловушку.

В клетке

Слуги Безгубого запирают вас в клетке, висящей на дереве, на дороге, ведущей от Пришахтной крепости до Фелантия. Расчёт на то, что фенна, которых недавно заметили в этих местах, вас найдут и освободят, что даст отличную возможность влиться в их ряды.

По легенде вы узники, приговорённые к каторжным работам на шахтах возле крепости, но сумевшие сбежать. Увы, люди наместника якобы снова вас схватили, и в назидание прочим Гораций приговорил вас к смерти от жажды и голода в висящей посреди лесной дороги клетке.

Теперь остаётся только ждать и притворяться несчастными пленниками.

Искателям приключений не придётся долго скучать в клетке, поскольку в плане Безгубого оказывается неожиданный изъян.

Когда опускаются сумерки, из-за деревьев появляется огромная тень: это огромный медведь. Свирепые лесные звери обожают полакомиться «гостинцами», которые оставляет Гораций, и этот медведь голоден. Сперва он пытается разломать клетку (*стойкость* 10). Каждый раз, когда медведь атакует клетку, но не разрушает её, персонажи внутри получают 2d4 урона.

Как только он сломает клетку, медведь нападёт на героев. Они могут защищаться *импровизированным оружием* (оставшимися от клетки деревяшками или толстыми ветками растущих рядом

Советы ведущему. Приключение или кампания?

В этом изложенном на нескольких страницах сценарии приведены ключевые моменты куда более длинной и сложной истории. По желанию ведущий может превратить его в целую кампанию, в которой герои сыграют важную роль в политической борьбе в Порубежье. В зависимости от того, какую сторону они выберут, героям предстоит сражаться с угнетателями или сокрушить мятежников. Если вы предпочли такой вариант, соответственно измените время, которое будут занимать события, в особенности продолжительность трёх заданий из раздела «Завоёвываем доверие» (см. стр. 11). Также вы можете встроить в сюжет другие приключения, часть из которых пройдёт за пределами Порубежья. Например, что если Райбард отправил героев в Нортхейм на поиски союзников, или в Гиз — купить мощный магический артефакт? Или же вы можете счесть, что для того, чтобы завоевать доверие Савара, потребуется выполнить больше заданий.

деревьев можно наносить урон сила+d4), но никаких шансов против зверя у героев нет.

После пары раундов к месту боя приближается несколько человеческих фигур, одетых в грубо выделанные меха и вооружённых луками. Они обращают медведя в бегство ливнем стрел и спасают героев. Это фенна, знаменитые разбойники этих мест — искатели приключений сразу это понимают по раскрашенным в белый цвет лицам.

Прежде чем герои успевают хоть что-то сказать, они слышат, что со стороны крепости движется отряд солдат. Фенна немедленно уводят спасённых вглубь чащи.

Замечание по снаряжению: разумеется, герои сидят в клетке без всякого снаряжения, но никто не мешает им где-нибудь припрятать его заранее и позднее забрать.

Чёрный медведь (1): см. стр. 17.
Фенна (7): см. стр. 9.
(П) Савар (1): командир отряда фенна. Он обладает параметрами опытного фенна.

Дальнейшее развитие приключения

Фенна приводят героев в маленький лагерь в самом сердце леса. Мятежники действуют небольшими отрядами и постоянно находятся в движении. Людьми, освободившими искателей приключений, командует неприветливый мужчина по имени Савар. Он дядя Райбарда и один из его самых доверенных помощников.

Фенна постоянно ищут новых добровольцев, но никого не принуждают. Они предлагают вывести героев из леса — если, конечно, те не захотят вступить в их ряды. Когда искатели приключений соглашаются, им дают оружие и базовое снаряжение (такое же, как у обычного фенна) и краску для лиц. Поэтому в ходе этого сценария герои получают особенность *воин в ритуальной раскраске*.

Завоёвываем доверие

Фенна очень осторожны и подозревают, что Гораций пытается заслать к ним шпионов. Прежде чем героям позволят встретиться с Райбардом, им придётся выполнить несколько заданий (см. ниже) и завоевать доверие Савара. Всё это время героям предстоит есть из одного котла, спать бок о бок и сражаться плечом к плечу со спасшем их маленьким отрядом, участвуя в восстании. Ведущему рекомендуется добавить Савару и его людям индивидуальности, воспользовавшись таблицей характера союзника, и помогать игрокам раскрывать характеры своих персонажей, подкидывая им ситуации, в которых герои и фенна сближаются и становятся товарищами. Это сделает непростой выбор, который в дальнейшем предстоит искателям приключений, более личным.

Задание первое: освободить Эльдреда

На следующее утро после освобождения героев из клетки фенна сворачивают лагерь. Они планируют навестить Эльдреда — крестьянина, симпатизирующего повстанцам и снабжающего их продовольствием. Но по прибытии фенна обнаруживают весьма неприятный сюрприз. Эльдреду уже нанесли визит солдаты наместника, убившие его жену и дочерей. Самого крестьянина арестовали за помощь мятежникам и ведут в крепость! Солдаты вместе с пленником ушли час назад. Савар знает короткий путь через лес и хочет перехватить их и устроить засаду. Ему нужны добровольцы.

Савар бежит через лес быстро, словно олень, и неутомимо, словно волк. Чтобы не отставать, героям нужно пройти три проверки *выносливости* (черта *егерь* при этом даёт преимущество). Персонаж, проваливший более одной проверки, оказывается *утомлён*, а при каждом *критическом провале* получает 2d4 урона.

Но этот дьявольский забег того стоит: отряду удаётся добраться до лесной тропинки (2 клетки в ширину, и надо продираться сквозь густые ветви и кусты) за пять минут до того, как туда дойдут солдаты. Дайте игрокам ровно пять минут реального времени на то, чтобы расположить персонажей на карте. В этом бою Савар и другие фенна находятся под управлением игроков.

Солдаты шагают в колонне по два, а закованного в цепи (*стойкость* 8) пленника ведут в середине отряда. Командир идёт третьим в ряду. Всё, чего хочет Савар, — это отбить Эльдреда и скрыться в лесу. Если герои сражаются отважно, Савар начинает им доверять.

(П) Савар (1): см. стр. 11
Фенна (2): см. стр. 9
Солдаты наместника (10): см. стр. 18
Командир солдат наместника (1): см. стр. 18

Задание второе: потопить баржу!

Неделю спустя гонец от Райбарда передаёт отряду Савара приказ. Уяснив, что безопасно провести караван с рудой через лес практически невозможно, наместник Гораций решил попробовать иной способ: вниз по реке сейчас спускается хорошо охраняемая баржа. Если она довезёт руду в Фелантий, для повстанцев это будет полным провалом. Отряд Савара сейчас ближе всех к реке, и ему надо каким-то образом остановить баржу. Если в предыдущем задании герои хорошо себя показали, они могут придумать план нападения, и Савар его примет. Если успешно пройти проверку убеждения, Савара можно даже уговорить позволить героям командовать этой вылазкой.

Баржа (**предельная скорость** 3, **стойкость** 8+4, **команда и пассажиры:** 4+12) идёт на парусном или вёсельном ходу, но она медлительна. Судно очень хорошо охраняют, и у троих стрелков всегда наготове луки. На ночь баржа бросает якорь посередине реки, но солдаты не прекращают вахты.

Солдаты наместника (14):
половина из них — фалангиты в тяжёлых доспехах (+3). См. стр. 18.
Командир солдат наместника (1): см. стр. 18.
Фенна (по 1 на каждого героя): см. стр. 9.
(П) Савар (1): см. стр. 11.

Помимо прямой атаки, есть и другие способы потопить баржу. Два из них перечислены ниже, но смекалистые игроки наверняка придумают собственные.

Повредить корпус. Когда стемнеет, кто-нибудь может бесшумно подплыть к барже. Чтобы заплыть под баржу, необходимо пройти проверку наименьшего из параметров: *маскировки* или *плавания*. Затем персонаж сможет повредить корпус с помощью острого инструмента, например, топорика. Для этого он проходит проверку *плавания* (+2), нанося оружием урон корпусу, минуя *броню*. В случае успеха ущерб столь велик, что баржа тонет за d4x5 минут. Поскольку герой должен задерживать дыхание, каждая попытка требует проверки *выносливости*. При провале пловец получает уровень *усталости*. Чтобы бить по корпусу, не требуются проверки *драки*, но чтобы остаться незамеченным, необходима проверка *маскировки*. При критическом провале кто-то на барже слышит шум и поднимает тревогу.

Скинуть валун. Пройдя проверку *знания (Порубежье)* или *общедоступного знания (–4)*, персонажи могут найти подходящее узкое ущелье с большими валунами наверху. Затем нужно дождаться, пока везущая руду баржа приблизится, и обрушить на неё один из валунов. Необходимо точно высчитать момент и хорошо поработать мускулами, поэтому воспользуйтесь правилом о *вызове судьбе* (параметр — *сила*). Весь отряд может проходить *совместную проверку*. Если искателям приключений удастся достичь трёх успехов в трёх раундах, валун (урон 3d6, ББ 6) падает прямо на баржу. В этой местности есть три подходящих

валуна, поэтому герои и фенна могут разделиться на группы и предпринять несколько попыток.

Задание третье: человек князя

Несколько осведомителей фенна сообщили, что по лесной дороге с вестью для наместника Горация едет посланник от фелантийского князя. Для фенна жизненно важно перехватить послание, но гонца сопровождает большой отряд, а сейчас он остановился в укреплённой деревне Боттар, многочисленная стража которой моментально узнает Савара и других фенна, стоит им там объявиться. Герои же — чужестранцы, и могли бы зайти в деревню, найти гонца и украсть послание, оставшись незамеченными.

Гонец по имени Фабриций остановился на местном постоялом дворе «Буйный петух». Посланника постоянно охраняют. Свиток он носит на себе и никогда с ним не расстаётся. Пройдя проверку *уличного чутья* или хотя бы два часа понаблюдав за тем, как он ведёт себя с девушками из таверны (проверка *внимания*), герои понимают, что Фабриций — весьма и весьма любит женщин. Этой слабостью можно воспользоваться, чтобы проникнуть к нему в комнату: симпатичная героиня может соблазнить Фабриция, либо искатели приключений могут подкупить одну из местных девушек (минимум 100 лун), чтобы она очаровала посланника, а затем оставила дверь в его комнату незапертой.

Но Фабриций очень осторожен: даже ложась спать, он держит послание в запечатанном футляре, который прикован цепочкой к руке. Чтобы забрать футляр и не потревожить посланника, требуются проверки маскировки и взлома.

В этой части приключения ведущий свободен в решениях. Возможно, самое время обратить изъяны героев против них (например, враг одного из персонажей оказался среди стражников Фабриция). Чтобы ещё сильнее осложнить дело, возьмите по карте за каждого героя в отряде и посмотрите, какой она масти.

Трефы — бдительная деревенская стража. Поставленные наместником деревенские стражники очень подозрительно относятся ко всем чужакам и тщательно расспрашивают героев, когда те подходят к воротам. Вдобавок, если получен *валет* или старше, по ночам стражники патрулируют деревню группами по четверо.

Пики — сторонник. Савар сообщает героям, что в деревне живёт человек, сочувствующий повстанцам, — Гурак, однорукий кожевник. Гурак поможет героям, насколько это в его силах, но если получен *валет* или старше, решает вместо этого сдать их страже в обмен на свободу сына, заключённого в Пришахтную крепость.

Червы — любовница. Местная красавица, Тиана, самым беззастенчивым образом заигрывает с Фабрицием, чем может нарушить планы героев. Тиана не глупа, и если герои решат её подкупить, запросит очень большую сумму (400 лун), поскольку понимает, что ей после этого придётся исчезнуть. Если получен *валет* или старше, Тиану невозможно подкупить. Фабриций приговорил её мужа к смерти, и теперь она хочет остаться с ним один на один, чтобы убить собственными руками!

Бубны — самый верный страж. У Фабриция есть ещё один страж, на которого можно полностью положиться, — огромный чёрный пёс по кличке Гуль (воспользуйтесь характеристиками собаки из «Дневника авантюриста», *размер* +1). Зверь абсолютно предан хозяину и всегда спит у него в ногах.

Как только герои украдут послание, они должны покинуть деревню и передать свиток Савару.

Эскорт Фабриция (8): солдаты наместника. См. стр. 18.
(ДК) Фабриций: См. стр. 17.
Деревенская стража (10): солдаты наместника. См. стр. 18.

Встречаемся с Райбардом

Заполучив послание, Савар зачитывает его героям. В нём очень дурные вести: фелантийский князь согласился удвоить численность войск Горация! Подкрепление отправится в Пришахтную крепость через семь дней. Это чрезвычайно важные сведения, которые нужно немедленно сообщить Райбарду. Савар просит героев завтра утром сопроводить его до убежища Райбарда. Таким образом, у них остаётся несколько часов, чтобы встретиться с Безгубым (см. ниже «Отчёт»).

Наконец-то искатели приключений увидятся со своей главной целью!

Отчёт

В ночь перед тем, как отправиться вместе с Саваром к Райбарду, герои должны выскользнуть из лагеря фенна, добраться до условленного места в лесу и поговорить с Безгубым. Для этого им нужно пройти проверку маскировки. При провале героев замечает какой-нибудь фенна, но если герои пройдут проверку убеждения, а игроки сочинят хорошую отговорку и будут достаточно красноречивы, им удастся выпутаться.

Безгубый — лысый мужчина с холодным взглядом. Хитрому шпиону, разумеется, известно содержание украденного героями послания, ведь всё это — часть его коварного плана, как заманить Райбарда в капкан.

— Это послание, — говорит он, — наживка в ловушке, которую придумали мы с наместником. Райбард — большой знаток военного дела, и он знает, что если в этой области станет вдвое больше солдат, фенна придётся туго. Скорее всего, Райбард попытается захватить Пришахтную крепость, пока не прибыло подкрепление. А если нет, вы должны уговорить его попытаться.

Безгубый доволен тем, что героев скоро отведут в убежище Райбарда, но не заинтересован в том, чтобы схватить его прямо сейчас.

— Если завтра мы схватим и казним Райбарда, это не остановит фенна. Появится новый предводитель. Нам нужно расправиться с мятежниками раз и навсегда. Вы должны сказать Райбарду, что пока вы работали в шахте, вы обнаружили ведущий наружу туннель и сбежали по нему. Этот туннель действительно существует и ведёт через шахты в крепость. Но сейчас в нём прячется большой отряд стражи. Вы должны убедить Райбарда всеми силами атаковать через туннель. Он будет окружён и умрёт вместе со всеми своими людьми, как крыса в ловушке.

С этими словами Безгубый отпускает героев.

(ДК) Безгубый (1): см. стр. 17.

Встречаемся с Райбардом: продолжение

Савар приводит героев на окраину леса, где стоит маленькое скромное святилище Двуликого бога. Жрецы — старик Шарус и его жена Велла — присматривают за храмом, а помогает им длиннобородый и туповатый ученик по прозвищу Бычок.

На самом деле Бычок — это и есть всеми любимый предводитель фенна. Находясь у всех на виду и прикидываясь дурачком, Райбард может отлично следить за обстановкой и эффективно руководить своим войском.

Райбард — талантливый военачальник. Он моментально осознаёт, что сулит фенна прибытие подкреплений. Райбард решает, что повстанцам необходимо собрать все силы в кулак и атаковать Пришахтную крепость до прибытия войск из Фелантия; в противном случае соотношение сил станет плачевным.

Для героев настало время выбора. На чьей они стороне?

Тяжёлый выбор

Теперь искатели приключений должны решить, что им делать. Придерживаться изначального плана и сдать Райбарда и фенна Горацию? Или сказать Райбарду правду, предав наместника? Допустимы оба варианта, и каждый приведёт к собственному исходу, описанному ниже.

Предать Райбарда

Герои рассказывают Райбарду фальшивую историю о своём побеге. Райбард умён и осторожен и не доверится чужакам, но за героев ручается Савар. Вождь повстанцев собирает всех последователей и лично возглавляет поход на Пришахтную крепость, направившись к указанному героями туннелю.

Разоблачение! Шахты — опасное место (см. врезку), и прежде, чем двинуть вперёд войска, Райбард посылает разведчиков. Савар и его отряд вызываются добровольцами, и герои должны проводить их в туннель.

Во время разведки Савар замечает, что в пещере прячется несколько солдат наместника, и понимает, что его заманили в ловушку! Герои

Пришахтная крепость

Крепость

Старая каменная крепость стоит на краю долины. С трёх сторон её защищают прочные стены, а четвёртой служит сама гора. В крепости находится частично врезанная прямо в гору главная цитадель, где располагается гарнизон. Также в здесь есть колодец, конюшни, казармы, кузница и плавильня, где из руды изготавливаются металлические слитки.

В нескольких маленьких хижинах живут каторжники, которые в данный момент отдыхают (см. ниже). Вход в шахты закрывают укреплённые ворота.

Шахты

Шахты — это сеть туннелей, природных пещер и подземных помещений. Со временем старые жилы истощались, а горняки разведывали новые, поэтому шахты сейчас очень разветвлённые. Каторжники работают в две смены по двенадцать часов, и за ними постоянно надзирает взвод солдат.

В подземелье можно встретить множество опасностей: скопления ядовитого воздуха, обвалы, туннели, где легко заблудиться. Но больше всего горняки и стражники боятся пещерных жуков — прожорливых гигантских насекомых, обитающих в глубине туннелей.

Если герои обследуют шахты, за время похода они сталкиваются минимум с одной группой этих мерзких созданий.

Пещерный жук (по 1 на героя)

Каторжники и жуки

И каторжники, и жуки могут решить исход битвы за крепость. Каждый раунд боя вытягивайте карту из колоды действий и сверяйтесь с таблицей:

	2-6	7-10	Валет-джокер
Битва в шахтах	Ничего	Каторжники!	Жуки!
Битва за крепость	Ничего	Каторжники!	Каторжники!

Каторжники! Бросьте d6. Если получена 1, узники обрушивают свои кирки на стражников, объединившись с фенна! Войско фенна получает один жетон, который не может быть потерян.

Жуки! Шум сражения потревожил большой рой пещерных жуков, которые нападают, не разбирая правых и виноватых. Бросьте 3d6 за фенна, а затем за стражников. Из-за нападения жутких тварей соответствующее войско необратимо теряет по одному жетону за каждую полученную 1.

при помощи солдат наместника должны остановить Савара, пытающегося сбежать.

Фенна (по 1 на героя): см. стр. 9.
(П) Савар (1): см. стр. 11.
Солдаты наместника (по 1 на героя): см. стр. 18.

Истребление фенна. Убив Савара, герои должны вернуться к Райбарду, убедить его, что всё в порядке, и найти правдоподобное объяснение тому, что Савар не вернулся. Игроки могут от лица персонажей блеснуть красноречием сами или воспользоваться правилом о социальных конфликтах.

После этого фенна углубляются в шахты, и солдаты наместника наносят удар! Эту часть приключения лучше всего разыграть при помощи правил массовых сражений.

Войско наместника

Лидер: наместник Гораций (*знание (военное дело)* d6). **Силы:** 10 жетонов.

Фенна

Лидер: вождь фенна Райбард (*знание (военное дело)* d10). **Силы:** 6 жетонов.

Благодаря внезапности наместник получает модификатор плана сражения: +4 в первом раунде, +2 во втором и +1 в третьем. Фенна не могут отступить (+2 к проверкам *боевого духа*).

Если вы хотите, чтобы эта часть истории оказалась для героев более личным делом, дайте им самим схватить Райбарда, чтобы принести его голову наместнику. Вождь фенна не сдастся в плен и, плечом к плечу с лучшими своими бойцами, будет драться насмерть.

(ДК) Райбард, вождь фенна (1): см. стр. 9

Личная гвардия Райбарда (по 1 на героя +2): опытные фенна, и двое из них — приспешники. См. стр. 9

Предать наместника

Если герои признаются, кто они такие на самом деле, весь ход сценария может круто измениться.

Для начала искателям приключений придётся убедить Райбарда и Савара в своей искренности. Это можно сделать с помощью правила о *социальных конфликтах*, либо же полноценно разыграть по ролям очень напряжённую сцену объяснения. Савар отказывается прощать героев-предателей, но у Райбарда иной взгляд. Вождь фенна понимает, что теперь у него есть большое преимущество. Раз основные силы наместника находятся в туннелях, если нанести в шахтах отвлекающий удар и связать противника боем, можно в это же время пойти в лобовую атаку на крепость и рассчитывать на успех!

Райбард возглавит главный отряд, а Савар и герои будут отвлекать стражу в шахтах. Райбард назначает Савара командиром отвлекающего отряда и разрешает ему прикончить героев, если те сделают неверный шаг. Для пущей достоверности одному из героев придётся идти на битву в доспехах Райбарда (+3).

Оба сражения разыгрываются одновременно: одно — это штурм крепости, в ходе которого Райбард бросает воинов на стены, защищаемые символическим гарнизоном, а второе — бой в шахтах, в котором Гораций пытается лично стереть фенна с лица Вотчин.

Битва за крепость

Символический гарнизон крепости

Лидер: взводный командир солдат наместника (*знание (военное дело)* d6). **Силы:** 5 жетонов.

Райбард и фенна

Лидер: Райбард, вождь фенна (*знание (военное дело)* d10). Силы: 10 жетонов.

Фенна получают модификатор плана сражения: +4 в первом раунде, +2 во втором и +1 в третьем. Гарнизон защищает мощное фортификационное сооружение (+2 к проверкам *боевого духа*).

Битва в шахтах

Войско наместника

Лидер: наместник Гораций (*знание (военное дело)* d6). **Силы:** 10 жетонов.

Отвлекающий отряд фенна

Лидер: Савар (*знание (военное дело)* d8). **Силы:** 4 жетона.

Отвлекающий отряд не был застигнут врасплох и держится оборонительной тактики. Это даёт фенна значительное преимущество: на проверки противника накладывается штраф −3 за условия местности. В конце третьего раунда Савара тяжело ранят (выживет он или нет, решает ведущий), и одному из героев придётся взять командование на себя.

Перегруппировка. После третьего раунда сражения наместнику сообщают, что на крепость напали. В этот момент Гораций может попробовать перебросить часть сил с одного поля боя на другое. Он может забрать два жетона у одного отряда и добавить один жетон второму. При этом ни в одном из сражений у войск наместника не должно оставаться ни меньше одного жетона, ни больше десяти.

Герои побеждают, если им удаётся продержаться, пока Райбард не победит в сражении за крепость. Как только это происходит, воины Райбарда врываются в шахты и окружают солдат наместника. Победа за фенна!

Если вы хотите разыграть часть этой битвы с помощью миниатюр, не пользуйтесь правилом об *участии персонажей в массовых сражениях*. Вместо этого пусть каждый раунд *массового сражения* (равный пяти стандартным боевым раундам) героев атакует отряд солдат противника, собирающихся прикончить «Райбарда» (героя в доспехах вождя фенна). Число противников может возрасти: если героям не удастся за отведённые пять раундов убить всех нападающих, в начале шестого раунда новый отряд приходит на помощь к уцелевшим солдатам.

Солдаты наместника (2 на героя): см. стр. 18
Командир солдат наместника (1): см. стр. 18

Эпилог

Если герои довели своё грязное дело до конца и сдали Райбарда наместнику, Гораций щедро вознаграждает их обещанным золотом. Но через какое-то время он решает, что искатели приключений слишком много знают, и поручает Безгубому по-тихому от них избавиться. Это может стать началом нового интересного сценария.

В свою очередь, если герои встали на сторону Райбарда, они могут продолжить борьбу вместе с фенна, ведь война против фелантийского князя только началась. Посланные на помощь наместнику войска скоро прибудут, и фенна должны подготовить им неожиданную и «тёплую» встречу.

Если же герои считают, что это — не их война, Райбард щедро награждает их за помощь и отпускает на поиски новых приключений.

Существа и персонажи ведущего

Безгубый

Южанин, глава сети шпионов и осведомителей наместника Горация. Получил прозвище за то, что абсолютно не способен улыбаться. Безгубый коварен и бесчестен и предпочитает открытому бою хитрые планы и удар кинжалом в спину.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d10, маскировка d8, метание d6, стрельба d8, уличное чутьё d12.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: нет.
Черты: бдительность, богатство, вор, за мной пришли!, полезные связи (осведомители, преступный мир), шестое чувство.
Снаряжение: кожаный доспех (+1), кинжал (сила+d4), плащ, две дозы эссенции лотоса с силой *оглушение (пыльца адского цветка)*, две дозы эссенции лотоса с силой *отравление (оранжевый лотос глупой смерти)*, кольцо отравителя.

Фабриций

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d4.
Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 5+2.
Изъяны: дурная привычка (похоть), толстяк.
Черты: блок, командный голос.
Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12).

Чёрный медведь

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только попытаться вырваться из «медвежьей хватки» в ходе своего действия, для чего ему потребуется пройти встречную проверку *силы* с подъёмом.
- **Размер +2:** рост медведей может достигать двух с половиной метров, а вес — превышать 500 кг.

Пещерный жук

Пещерный жук — крупное насекомое, обитающее в подземельях. Пещерные жуки всеядны и очень агрессивны. Их панцирь невероятно прочен и при этом лёгок, поэтому он высоко ценится.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

Особенности:

- **Боевая ярость+:** пещерный жук может атаковать дважды в раунд без штрафа за *несколько действий*.
- Броня +2: толстый панцирь.
- **Когти:** сила+d6.
- **Размер +1:** эти насекомые — размером с пони.

Солдат наместника

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, метание d6, стрельба d4.

Шаг: 5; защита: 6; стойкость: 5+2.

Изъяны: нет.

Черты: нет.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12), копьё (сила+d6, +1 к *защите*, *дальность* 1, двуручное).

Командир солдат наместника

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, метание d6, стрельба d4.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 5+2.

Изъяны: нет.

Черты: командный голос.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12).

Лотос-чудовище

Обитает/проживает: в густолесистых областях.

Описание: по легенде, много веков назад Третий алхимик Гиза ставил на образце лотоса из далёкой страны пигмеев колдовские эксперименты. Опыт оказался успешным, даже слишком, и постепенно вышел из-под контроля. Остальным алхимикам пришлось вмешаться и остановить Третьего. Его лишили маски и приговорили к вечному заточению — неслыханная в истории Гиза кара.

Волеф, ученик Третьего алхимика, бежал из города, захватив с собой один из образцов, и продолжил опыты наставника в старой крепости в далёком лесу Зоралы, что в центральном Зандоре. Третьему алхимику удалось вывести из паразитического лотоса гигантское плотоядное растение. В отличие от собратьев, этот лотос не ждёт, пока ничего не подозревающая добыча попадёт прямо в пасть. Вместо этого он отращивает странные и огромные цветы, в каждом из которых живёт когтистая человекообразная тварь — «лотос-чудовище».

Лотосы-чудовища разумны. Это самостоятельные существа, но они живут в симбиозе с породившим их растением и поддерживают с ним телепатическую связь. Когда лотосы-чудовища вырастают из цветков, они начинают активно искать пищу для «матери» и защищают её от врагов. Взамен растение производит сладкий нектар, который служит лотосам-чудовищам единственной пищей.

Как слишком поздно обнаружил Волеф, ни растением-«матерью», ни лотосами-чудовищами невозможно управлять. Разросшийся лотос поглотил зандорскую крепость, убив при этом Волефа и его прислужников. Со временем растение протянуло длинные змеящиеся ветви далеко за пределы крепости. Оно стало заселять окружающий лес, отращивать новые цветы и создавать себе новых слуг.

За несколько лет лес превратился в жуткое место. Ни дровосеки и охотники, ни решившие пройти по лесной дороге путешественники не возвращались. В народе пошли слухи, что среди деревьев-переростков бродит ужасный демон, оставшийся после нашествия валков.

Пока что существо как будто бы не выбралось за пределы леса. Но кто знает, куда ветер мог занести его семена, готовые вырасти и расцвести?

Лотос-чудовище

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, выслеживание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Лесной симбиоз:** находясь в лесу или другой подобной местности, где обитает растение-«мать», лотос-чудовище получает черту *егерь*.
- **Растение:** лотос-чудовище — человекообразное растение, которое не чувствует боли. Оно получает +2 к *стойкости* и +2 к попыткам выйти из *шока*.

Сценарий — «Разнесённые ветром»

Требования

Это приключение разворачивается в Зандоре, но его можно перенести в любую местность с густыми лесами. Здесь будет полезен персонаж с хорошим навыком *выслеживания*.

Завязка — «Охотники за головами»

Зорамор — типичное для современного Зандора поселение: небольшой хорошо укреплённый городок посреди дикой пустоши. Здесь, под властью сурового, но справедливого архонта Милезара, закалённые трудностями и бедами жители с трудом добывают пропитание, работая на полях и, насколько это возможно при царящей в стране анархии, ведя торговлю.

Притворившись купцами, в город проникают Зухаар Меченый и его разбойничья банда. Зухаар собирался обшарить сокровищницу архонта и уйти, не попадаясь никому на глаза, но разбойников постигла неудача, и им пришлось спешно удирать. Однако не с пустыми руками: разбойникам удалось похитить дочь архонта, Милену.

Милезар пришёл в страшную ярость и назначил награду за главаря разбойников. Тот, кто приведёт Милену домой целой и невредимой и принесёт голову Зухаара, получит столько золота, сколько весит сам. В результате практически все мужчины в Зораморе и окрестностях побросали все дела, схватились за оружие и ринулись добывать награду.

Большинство из них — новички в деле охоты на людей, но есть и бывалые мастера — наши герои (которые прибыли в город вскоре после похищения), а также один малоприятный тип — валкский наёмник Аркат по прозвищу Башмачник (заработанному благодаря дрянной привычке отрезать пленникам ступни, чтобы не удрали).

После первого дня погони большинство «охотников» бросило это дело и вернулось в город. Только персонажи игроков и — но об этом они не знают — Башмачник и его люди по-прежнему идут по следу разбойников Зухаара.

А след ведёт в огромную древнюю чащобу — лес Зоралы.

Дальнейшее развитие приключения

Суть сценария — исследование проклятого леса, с заданной целью (поймать разбойников) и дополнительным осложнением (соперники). Ход событий задаётся сюжетом, а не географией, поэтому карта леса не потребуется — вместо этого героям предстоит цепочка встреч и происшествий.

Лошади. Предполагается, что и у героев, и у отряда Башмачника есть лошади. Животные не слишком хотят заходить в лес, но подчинятся. Однако, начиная со сцены «В сердце леса» чаща становится слишком густой, и лошадей придётся бросить. Выживут они или нет, решает ведущий.

Пока мы ещё не в лесу...

Пусть герои пройдут проверку *знания (Зандор)* или *общедоступного знания (–4)*. При успехе они вспоминают, что этот лес уже много лет как заброшен. Подъём означает, что герои также слышали странные рассказы о том, что это проклятое место, кишащее демонами.

Пастух

Ещё не успев войти в лес, герои слышат где-то неподалёку крик. Вскоре они обнаружат перепачканного грязью человека, которого за большие пальцы ног подвесили на ветке дерева. Это пастух Нангал — один из немногих, кто осмеливается преступать границы леса.

Нангала схватили люди Башмачника, думая, что пастух помог Зухаару скрыться. Они избивали и допрашивали его, но бедняга смог рассказать Башмачнику лишь то же, что сейчас говорит героям: полдня назад он видел, как в лес въехала группа всадников (Зухаар и его разбойники). Они были сильно измотаны, а к одному из сёдел была привязана девушка. Когда люди Башмачника закончили с Нангалом, они забрали двух коз из его стада и двинулись дальше.

Теперь герои знают, что не они одни участвуют в гонке за наградой, и соперник пока что впереди. Башмачник опережает героев на три часа.

Если герои освобождают Нангала и обрабатывают его раны (проверка *лечения*), он также рассказывает о том, где в лесу найти чистый родник (см. ниже).

В лесу

Оказавшись в лесу, искатели приключений должны выслеживать Башмачника и Зухаара. Следы перемешиваются: Башмачник преследует Зухаара, а герои идут за Башмачником. В качестве общего правила, пусть герои проходят проверку *выслеживания* перед каждой встречей или другим сюжетным событием. При провале они по-прежнему идут по следу, но тратят лишнее время, свернув где-нибудь не туда или по другой подобной причине. За это команда получает жетон *трудного пути*. Если таких жетонов накапливается два или больше, герои должны пройти проверку *выносливости*, иначе они окажутся *утомлены*. После хорошего ночного отдыха жетоны исчезают, а усталость проходит.

Засада у моста

Следы Зухаара и Башмачника упираются в старый висячий мост через мутную речку. Мост порос мхом и плющом, но кажется прочным. Он составляет 12 клеток в длину и 2 в ширину и считается *пересечённой местностью*. Для того, чтобы перейти по нему на лошади или вьючном животном, необходима проверка *верховой езды*.

Когда герои пройдут первые 4 клетки моста, из зарослей на противоположном берегу появляются два наёмника-валка. Один из них пускает из лука стрелу, чтобы герои не дёргались, а второй начинает резать удерживающие мост верёвки! *Стойкость* верёвок равна 6, и каждый раунд наёмник может резать только одну из них.

Когда валку удастся перерезать первую верёвку, всем находящимся на мосту героям придётся пройти проверку *ловкости*, иначе они свалятся с высоты в 15 клеток (3d6+3 урона, но падение в воду уменьшает его вдвое). Успех позволяет героям оставаться на мосту, но чтобы двигаться дальше, им потребуются проверки *лазания*.

Если наёмник успевает перерезать обе верёвки, все, кто был на мосту, падают в воду, как описано выше.

Если героям удастся переправиться на другой берег и схватить валков, наёмники расскажут, что Башмачник оставил их с приказом задержать конкурентов. Основной отряд опережает их на два часа.

Если героям не удаётся переправиться, валки кричат им:

— *Валите отсюда! Награда наша!*

И, смеясь, исчезают в лесу. Теперь искателям приключений надо спуститься вниз по течению в поисках другой переправы; они получают жетон *трудного пути*. Когда герои всё же переберутся на тот берег, если они снова выйдут к мосту, то обнаружат, что валки давно исчезли. Проверка *выслеживания* позволяет увидеть неподалёку следы сражения: сломанный валкский лук и 1d6 стрел, выпавших из колчана. Трупов нет, не видно и следов нападавших. На самом деле наёмников атаковали лотосы-чудовища и отнесли их тела в крепость.

Валки-наёмники (2): см. стр. 25.

Разъярённый кабан

В лесу на удивление мало зверей, но внезапно герои слышат треск и шуршание в зарослях, и на них выскакивает огромный разъярённый кабан с его пасти стекает пена!

Когда герои расправятся со зверем, они могут пройти проверку *выживания* и обнаружить причину его ярости: существо покрыто множеством ран, которое нанесли чьи-то когти. Раны были не настолько глубоки, чтобы убить кабана, но этого было достаточно, чтобы он рассвирепел. Тело также испачкано зеленоватым растительным

соком. Хотя кабан выглядит непривлекательно, его мясо можно смело есть, и оно приятно на вкус.

Разъярённый кабан (1): см. стр. 25.

Горячий пепел и мёртвый алхимик

Дальше следы ведут к маленькому развалившемуся домику, который полностью поглотила зелень. Несколько часов назад кто-то — вероятно, Зухаар — стоял рядом с ним лагерем: пепел в кострище ещё не остыл. Похоже, герои нагоняют и Зухаара, и Башмачника. Успешно пройдя проверку *выслеживания*, они понимают, что наёмник-валк опережает их не больше, чем на час.

Если искатели приключений задержатся и осмотрят домик, то могут сделать ценное открытие. Внутри находится скелет, а при нём — завязанный мешок, в котором герои находят пузырёк с маслянистой жидкостью и дневник. Мертвец был знатоком лотоса, а из дневника ясно, что он прибыл из Гиза на поиски Волефа, ученика арестованного Третьего алхимика. Преследователь полагал, что Волеф сохранил образец «творения» наставника и продолжил дьявольские эксперименты. Судя по тому, что преследователь увидел в лесу, подозрения оправдались, и теперь Волефа нужно как можно скорее остановить. При этом в дневнике не говорится напрямую, чем именно занимается Волеф и что это за «творение».

Во флакончике содержится доза эссенции «красного лотоса яростного пламени» (сила *стена* с аспектом *огонь*). На поле боя она охватывает шесть клеток.

Чистый ручей

Герои находят это место, только если ранее они спасли пастуха Нангала. На маленькой поляне они видят родник. Вода такая чистая и свежая, что снимает всю усталость. Возле родника видна старая маленькая статуэтка духа-хранителя — причудливого существа с телом лягушки и оленьими рогами. Это странное божество — Зорала, покровитель леса.

Если герои сделают идолу небольшое подношение (на усмотрение ведущего), то получают *фишку*. Если же они украдут священную статуэтку, то до конца приключения получат изъян *неудачник*.

Все против всех

Наступает ночь, а отряд так и не обнаружил ни Зухаара, ни Башмачника. Внезапно герои слышат неподалёку звуки сражения! Направившись туда, откуда они доносятся, искатели приключений видят, что разбойники Зухаара и наёмники Башмачника сошлись в яростной схватке. На другом конце поляны лежит связанная Милена с распахнутыми от ужаса глазами. На неё никто не обращает внимания.

И как раз в этот момент из зарослей появляется зелёная человекообразная тварь (лотос-чудовище). Она хватает девушку и утаскивает в чащу. Дерущиеся так поглощены схваткой, что не замечают исчезновения Милены!

Если герои решают забыть про Зухаара и награду за его голову, оставляют оба отряда разбираться между собой и следуют за похитителем, им нужно обойти поляну, иначе их самих втянут в схватку. Когда герои оказываются на другой

Разбойники и наёмники: вероломный сброд

Герои могут попытаться убедить Арката Башмачника и Зухаара заключить перемирие и объединить силы для того, чтобы вернуть Милену. Рассматривайте это как трёхсторонний *социальный конфликт*: навык *убеждения* героев и красноречие игроков против *смекалки* и того, и другого оппонента. Если героям удаётся убедить одного из главарей, он соглашается сотрудничать с ними. Если убедить обоих, разбойники и наёмники заключают общее перемирие.

Но ни тем, ни другим нельзя доверять. Тот, в чьих руках окажется Милена, тут же забудет о соглашении!

Если герои не вмешиваются в схватку, одна из сторон (ведущий может выбрать кого пожелает или довериться случаю) победит, убив всех противников. Одержавший верх отряд тоже может заключить с героями союз, но, как и в предыдущем случае, с лёгкостью их предаст.

стороне поляны, они успевают заметить мелькнувшее впереди существо, которое тащит девушку — а затем из-за деревьев выскакивают прятавшиеся в засаде лотосы-чудовища!

Лотос-чудовище (1 на героя +1): см. стр. 19.

Если же герои вместо этого решат вступить в схватку, они могут встать на любую из сторон или сражаться против всех. Можно также попробовать заключить перемирие (см. врезку).

Валки-наёмники (1 на героя +2): см. стр. 25.
Зандорские разбойники (1 на героя +2): см. стр. 25.
(ДК) Аркат Башмачник (1): см. стр. 24.
(ДК) Зухаар Меченый (1): см. стр. 24.

В сердце леса

В этой части приключения герои, одни или вместе со своими сомнительными союзниками, должны отследить странное существо, похитившее Милену. Лес становится всё гуще, и идти приходится в *сумраке*.

Цветы зла

Какое-то время поплутав, искатели приключений замечают, что окружающая растительность изменилась. Деревья увиты длинными лианами — порой толстыми, словно змеи. Они так тесно переплетены, что невозможно понять, разные это растения или части одного гигантского. На стеблях растут причудливо окрашенные цветы размером с человека. Внезапно все цветы одновременно раскрываются, и из них вылезают покрытые пахучим веществом лотосы-чудовища. Омерзительные твари нападают на героев!

Лотосы-чудовища (1 на героя +1 на каждых 2 союзников): см. стр. 19.

Цветочная крепость

Лесная дорога упирается в огромную старую крепость. Вы внезапно понимаете, что лианы, которые вы видели в лесу — это часть одного неизмеримо гигантского растения, корни которого — здесь! Зелёная масса оказалась столь сильна, что разбила окна, разрушила стены и башни. Следы чудовища ведут к главным воротам. Вы можете только гадать, что таится внутри…

По крепостному двору практически не пройти. Кто-то выстроил в нём теплицу — очень затратное мероприятие, учитывая, как дорого в этих краях стекло — но теперь всё оно разбито. Следы лотосов-чудовищ ведут внутрь.

В теплице пол под массой растения провалился в подвал. Одна из веток весьма прочна, и герои могут спуститься по ней вниз, как по мостику.

В подвале сумрачно, жарко и влажно. К своему отвращению, герои натыкаются прямо на «голову» хищного растения — лицом к лицу. В пасти лотоса герои видят Милену и трупы валков, пытавшихся остановить их у моста — все покрыты с ног до головы пищеварительным соком. Девушка в бреду и слабо стонет. Пищеварительные кислоты не слишком сильны и растворили её одежду, но ещё не тронули кожу.

Герои должны тихо достать Милену из «пасти». Чтобы это сделать, не потревожив растения, придётся бросить *вызов судьбе* (*маскировка*, пять раундов). При провале существо понимает, что его пищу пытаются украсть, и наносит ответный удар (см. ниже). Если же этого удалось избежать, то, как только девушка оказывается в безопасности, Зухаар и/или Башмачник выхватывают мечи и нападают, нарушив перемирие! Если у героев не было союзников, то разбойники и/или наёмники, уцелевшие в схватке и отправившиеся на поиски девушки, именно в этот момент появляются в крепости. Как бы там ни было, звуки сражения и запах крови привлекают внимание гигантского лотоса, и он начинает действовать.

Ответный удар лотоса. Когда растение замечает чужаков, множество огромных цветов внезапно распускается, и появившиеся лотосы-чудовища в ярости бросаются на врагов!

Тем временем Башмачник и/или Зухаар пытаются сбежать вместе с девушкой.

Бой очень тяжёл, но есть способ быстро его закончить. Внутри «головы» лотоса, там, где герои нашли Милену, есть уязвимое место — глаз и мозг существа. Это длинная одноглазая ложноножка, совершенно беззащитная (*стойкость* 8, *выносливость* 8, *дикая карта*). Окружающая её «пасть», заполненная мутным пищеварительным соком, считается труднопроходимым

Лотос Зоралы

Лес полон трав и цветов, и в нём легко отыскать лотос. Каждый час персонаж может проходить проверку секретов лотоса *или* выживания (–4). *За каждый успех и подъём он находит растения, из которых, правильно их обработав (проверка* секретов лотоса *и день работы), можно сделать порцию очищенного лотоса. Но при изготовлении каждой порции ведущий тайно берёт карту. Если она* трефовая, *у эссенции лотоса, приготовленной из этого сырья, оказывается побочный эффект:*

Карта	Эффект
2-5	**Слабый яд.** Цель должна пройти проверку *выносливости*, и в случае провала оказывается *утомлена*.
6-10	**Аллергия.** Кожа цели покрывается безвредной красной сыпью. Цель получает изъян *уродство* на неделю.
В-Д	**Галлюциноген.** В течение 1d4 часов цель страдает от крупного изъяна *заблуждения* (по выбору ведущего).
К-Т	**Укрепляющее!** В течение следующего часа *сила* цели возрастает на одну ступень.
Дж.	**Крепкий лотос!** Длительность *силы* удваивается.

участком. Ложноножка обладает чертами *держать строй!*, *командный голос*, *сила личности* и *тактик*.

Когда ложноножка погибает, всё растение начинает биться в судорогах, из-за чего здание через несколько раундов обрушится, а лотосы-чудовища, больше не направляемые «матерью», валятся без движения наземь. Огромное растение будет умирать ещё долгие месяцы, но, лишившись сознания, оно больше не опасно.

Лотосы-чудовища (по 3 на героя): см. стр. 19.

Эпилог

Архонт счастлив снова видеть дочь. Он будет ещё счастливее, если герои захватили Зухаара, которого ждёт ужасная участь. За его отмеченную шрамом голову архонт обещал 500 лун, и этот человек не отступает от своих слов. За спасение девушки положена такая же сумма. Вдобавок, поскольку городу всегда нужны сильные воины, герои могут согласиться на предложение архонта вступить в стражу Зорамора.

Что же до хищного лотоса, то обитавшая в лесу Зоралы особь определённо мертва, но что насчёт её семян? Их мог разнести ветер, и кто знает, вдруг какое-то семечко прямо сейчас пустило ростки где-то в далёкой стране…

Существа и персонажи ведущего

Аркат Башмачник

Этот толстый, небритый и вонючий валк — безжалостный убийца, способный без зазрений совести пытать и ребёнка. Воюя в Экуле, он пристрастился отрезать пленникам ступни и сохранил эту привычку по сей день.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d10, запугивание d8, стрельба d8.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 7+1; **харизма:** –4.

Изъяны: жадность, жажда крови, толстяк.

Черты: в полторы руки, командный голос, рождённый в седле, твёрдая рука.

Снаряжение: доспех из варёной кожи (+1), бронзовая отточенная секира (сила+d8+1), бронзовый кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12), валкский составной лук (2d6+1, дистанция: 15/30/60, ББ 1), пояс с отрезанными ступнями (+1 к проверкам *запугивания*), степной пони.

Зухаар Меченый

Этот худой, покрытый шрамами разбойник храбр и бесстрашен, а также проворен и хитёр, словно пантера.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, внимание d6, выживание d4, выслеживание d4, драка d10, запугивание d6, маскировка d6, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+1.
Черты: амбидекстр, атака с двух рук, флорентийская школа.
Изъяны: в розыске, жадность.
Снаряжение: лёгкий доспех (+1), боевая праща (сила+d6, дистанция: 8/16/32), бронзовый короткий меч (сила+d6), два железных коротких меча (сила+d6), кинжал (сила+d4), верховая лошадь.

Валк-наёмник

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d10, внимание d4, выслеживание d6, драка d6, запугивание d4, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.
Изъяны: жадность.
Черты: рождённый в седле, твёрдая рука.
Снаряжение: доспех из варёной кожи (+1), малый щит (+1 к *защите*), бронзовый короткий меч (сила+d6), бронзовый кинжал (сила+d4), валкский составной лук (2d6+1, дистанция: 15/30/60, ББ 1), степной пони.

Зандорский разбойник

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d6, внимание d4, выживание d4, выслеживание d4, драка d8, запугивание d4, маскировка d6, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+1.
Изъяны: в розыске, жадность.
Черты: боевая закалка.
Снаряжение: лёгкий доспех (+1), щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), боевая праща (сила+d6, дистанция: 8/16/32), бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4), верховая лошадь.
Особенности:

- **Мастер засад:** разбойники мастерски умеют заставать жертву врасплох. Если они находятся на собственной территории и у них есть время подготовить засаду, то перед началом боя возьмите из *колоды действий* по одной карте за каждый десяток разбойников и отложите в сторону. В начале каждого раунда вы можете по желанию сбросить *карту действия*, которую раздали разбойникам, и заменить её одной из отложенных в сторону.

Разъярённый кабан

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Берсерк:** оказавшись в шоке, кабан входит в состояние берсерка. Он получает +2 ко всем проверкам *драки* и силы, +2 к *стойкости*, но –2 к *защите*.
- **Бивни:** сила+d4.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, кабан не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Разбег:** если кабан может преодолеть, как минимум, 6 клеток перед атакой, он получает +4 к проверкам урона.

Моло-кетану

Мягкой поступью лев вышел из густой травы. Зверь был старым и крайне худым, а шкура его никуда уже не годилась. Но его впалые глаза мерцали тёмным, голодным огнём. Лев распахнул пасть и, к моему удивлению, заговорил голосом моего старого друга Доги, охотника на буйволов:

— Подойди ближе, это я, Дога, твой друг. Я не причиню тебе вреда. Подойди ближе.

Перепуганный до глубины души, я отступил на шаг назад.

— из писем Юстина Синтарийского

Обитает/проживает: в Саванне слоновой кости/«зелёном поясе».

Упаси вас боги навлечь на себя гнев шамана из Саванны слоновой кости. Если вы разозлили его настолько, что шаман готов совершить ритуал призыва и заплатить его страшную цену, на вас начнёт охоту чудовищный моло-кетану — «крадущийся во тьме».

Ритуал, позволяющий вызвать, а точнее говоря — стать моло-кетану, известен очень немногим шаманам. Ещё меньше тех, кто осмеливается к нему прибегнуть. Колдун должен отправиться в одиночку в саванну, читая заклинания и стуча в барабан. В конце концов музыка приманивает чаемую цель: льва, по возможности старого людоеда. Зверь, влекомый неведомой силой, находит шамана, который ложится на землю и позволяет льву сожрать себя заживо. Таким образом дух колдуна овладевает телом животного — и из этого дьявольского слияния рождается моло-кетану.

Моло-кетану сохраняет прежний звериный облик, тело лишь становится чуть более худым, а глаза — тёмными. Сверхъестественное существо сохраняет и разум шамана, и звериную свирепость, и при этом обретает новые зловещие силы. Моло-кетану может говорить, и с невероятной точностью подражает голосам людей, которых он слышал, а особенно тех, кого он проглотил. Чудовище умеет поразительным образом оставаться незамеченным, и когда моло-кетану стоит неподвижно, увидеть его почти невозможно. Зверь очень коварен и заманивает жертв, подражая голосам их друзей и любимых, а затем нападает из засады.

Как будто этого мало, чудовище практически неуязвимо. Обычное оружие, хоть железное, хоть стальное, не способно причинить моло-кетану вреда. Огонь ранит его, но не может убить. Уничтожить существо способно лишь копьё, сделанное из дерева боа — этот секрет известен только некоторым книжникам и тем немногим смельчакам, что сразились с моло-кетану, остались в живых и смогли об этом поведать.

Сперва моло-кетану обычно расправляется с врагами шамана, чей дух вселился в льва. Но одной лишь местью дело не заканчивается. Хищная натура зверя превращает его во врага всего живого в Саванне…

Моло-кетану

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d12, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d12, провокация d10, убеждение d10.
Шаг: 8; защита: 7; стойкость: 8.
Черты: боевая ярость +.
Особенности:

- **Душа колдуна:** существо рождается с душой злого колдуна и сохраняет его прежние сверхъестественные силы. Моло-кетану располагает 20 *пунктами силы*, для проверок *сверхъестественного навыка* использует *смекалку* и может прибегать к таким силам, как *кукла*, *смятение*, *ужас*, *усилить/ослабить параметр*.
- **Зубы** или когти: сила+d6.
- **Имитирующий голоса:** моло-кетану умеет разговаривать и способен великолепно подражать человеческим голосам, которые слышал. Чтобы понять, что голос на самом деле принадлежит моло-кетану, необходимо пройти проверку *внимания* против *убеждения* зверя. При этом если моло-кетану подражает голосу убитого им человека, то при встречной проверке получает +2. Моло-кетану пользуется этой способностью, чтобы заманивать жертв и заставать их *врасплох*.
- **Неуязвимость:** моло-кетану неуязвим для всех видов оружия, включая стальное. Огонь может наносить моло-кетану *ранения*, но существо исцеляет их, как если бы у него была особенность *быстрая регенерация*.
- **Ночное зрение:** не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Прыжок:** моло-кетану нередко набрасывается на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое ему дают вес и когти. Моло-кетану может прыгнуть на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам *атаки* и *урона*. Тем не менее, при использовании данного манёвра его *защита* уменьшается на 2 до его следующего хода.
- **Размер +2:** тело взрослого льва, превратившегося в моло-кетану, может весить более 200 килограммов.
- **Слабость (оружие из дерева боа):** оружие, изготовленное из дерева боа, наносит моло-кетану двойной урон и способно его убить.

Сценарий — «Охотничья луна»

Требования

Это приключение должно разворачиваться в Саванне слоновой кости или «зелёном поясе».

Завязка — «Стражи купца»

Герои — наёмники, служащие синтарийскому купцу Тиберию, который ежегодно отправляется в Саванну слоновой кости поторговать с мирным племенем зай-на.

Тиберий каждый год встречается с зай-на в одном и том же месте в глубине саванны. Он предлагает туземцам инструменты, посуду и одеяла и получает взамен слоновьи бивни. Тиберий убеждён, что зай-на где-то наткнулись на кладбище слонов, и в этот раз он намерен убедить вождя, Иборо, показать, где оно находится, в обмен на большое количество товара.

Переговоры длятся долго и составной частью приключения не являются, но если вашим игрокам по душе подобные моменты, можно позволить им разыграть сцену от лица персонажей или с помощью правила о социальных конфликтах. В противном случае зачитайте следующее:

Переговоры между Тиберием, вашим нанимателем, и Иборо, вождём зай-на, были долгими и изматывающими, но в итоге они пришли к соглашению. Купцу придётся отдать много товара, но в обмен на это зай-на завтра отведут вас на кладбище слонов, где вас ждёт драгоценная кость!

— Но это будет завтра, — твёрдо говорит Иборо. — А сегодня вечером мы будем пировать и отмечать этот замечательный обмен! Вы, бледнолицые чужаки, увидите, как у нашего племени принято есть, пить, танцевать и веселиться! — заключает он с громовым хохотом.

Враг изготовился к удару

Хотя зай-на — мирное племя, оно способно постоять за себя. Месяц назад на него напало враждебное племя тукулеку — бессовестные

работорговцы, за которыми стоит Калдея. Пока воины зай-на были на охоте в саванне, тукулеку внезапно напали на их кочевой лагерь и угнали остававшихся там людей в рабство.

Возвратившись в становище, воины зай-на увидели следы налётчиков, догнали их, освободили пленников, а затем истребили всех тукулеку, не пощадив ни одного. Таков неписаный закон саванны.

Уцелел лишь один тукулеку — Сонга, шаман племени, которого оставили лежать на земле, приняв за мертвеца. Когда Сонга очнулся и огляделся, то увидел, что все его соплеменники, включая жену и детей, мертвы. Колдун обезумел от ярости и не захотел больше жить. Взяв шаманский барабан, он направился в саванну и там совершил ритуал и превратился в моло-кетану.

Заклинание сработало. Душа погибшего шамана соединилась с телом старого льва. Моло-кетану отправился по следам зай-на. Сегодня вечером, как раз когда начнётся пир, он собирается ворваться в становище. Моло-кетану хочет истребить всё племя, но особенно он жаждет отомстить Иборо и его семье.

Убийцы

Празднество в племени Саванны слоновой кости — впечатляющее зрелище. Танцы, девушки, подающие еду и напитки и развлекающие гостей… Собравшиеся вокруг костра люди веселятся вовсю.

Во время пира персонажи могут расслабиться и пообщаться с местными, а то и завести с кем-нибудь романтические отношения — возможностей для этого множество.

Посреди общего благополучия вдруг оказывается, что исчез Нола — маленький сын Иборо. Его взволнованная мать, Салла, повсюду ищет ребёнка и спрашивает у всех, не видели ли они его. В конце концов мальчика начинает искать всё племя вместе с гостями, как в становище, так и за его пределами. В итоге его обнаруживают в километре от становища — убитого и частично сожранного каким-то зверем.

Пусть герои пройдут проверку *внимания*. При успехе они обнаруживают тело мальчика, при провале ужасную находку сделает кто-то из племени. Проверка выживания позволит подтвердить: убийца — лев.

На самом деле мальчика выманил и затем убил моло-кетану, подражающий голосу его матери.

На этом пир окончен. На следующий день, после похорон и непродолжительных поминок, племя сворачивает лагерь и отправляется к слоновьему кладбищу. Настроение у всех подавленное, а Салла плачет, не переставая.

Путь проходит мимо поля, заросшего очень высокой травой, и Салла неожиданно восклицает: «Нола! Нола зовёт! Он тут, в траве!» Она немедленно бросается в заросли.

Прежде чем кто-то успевает её догнать, слышатся рычание и вопль ужаса. На этот раз моло-кетану утаскивает жертву прочь, и её тело позднее обнаруживается на берегу речки. Дальше следы льва теряются. Пусть каждый персонаж пройдёт проверку *внимания (–2)*. При успехе он вспоминает, что слышал голос прежде, чем Салла бросилась бежать. При подъёме персонаж понимает, что это как будто было похоже на голос мальчика, но не вполне уверен.

Зай-на обеспокоены, а Иборо просто убит. Племя останавливается и разбивает лагерь. Тиберий страшно недоволен задержкой. Зай-на взволнованно перешёптываются, а герои могут, поболтав с ними, получить кое-какие сведения. Каждый успех и подъём при проверке *убеждения* позволяют добиться одного из следующих ответов:

Голос 1. *Проклятие! Проклятие пало на нас! Мы чем-то прогневали Родительницу!*

Голос 2. *Духи мёртвых слонов дают нам знак. Они не хотят, чтобы мы приводили на их кладбище чужаков.*

Голос 3. *Это духи злых тукулеку. Они пришли мстить!*

Голос 4. *Это старый людоед, которому уже не догнать буйвола или антилопу, но который может исподтишка напасть на человека. Я легко убью его копьём!*

Голос 5. *Моло-кетану, злой дух, убийца вышел на охоту. Наше племя обречено…*

Крадущийся во тьме

На ночь вокруг лагеря выставляют часовых. Тиберий нервничает и просит героев присоединиться к ночной страже.

Вокруг лагеря на расстоянии 15 клеток друг от друга зажигают пять костров, рядом с каждым из которых будут нести стражу герой и один из воинов зай-на. Каждый костёр освещает область в пределах среднего шаблона. Один из героев, случайно выбранный, оказывается в паре с племянником Иборо по имени Занла.

Болтая с Занлой, герой узнаёт, что месяц назад племени пришлось нелегко: на них напали тукулеку, охотники за рабами. К счастью, зай-на одолели врагов.

Позже этой ночью герой и Занла отчётливо слышат, как ближайшие соседи-часовые зовут на помощь, но голоса исходят вовсе не с отведённой им позиции. Это меняющий голоса моло-кетану пытается заманить их в засаду. Если Занла и герой решат пойти и проверить, лев внезапно нападёт на них, застигнув *врасплох*. Если же часовые не попадутся на эту уловку, существо набрасывается на них прямо у костра. В первую очередь зверь пытается убить Занлу, поскольку чувствует, что юный зай-на — родственник Иборо.

Начинается яростная схватка. После первого раунда в бой могут вступить остальные часовые. Если не считать пространства вокруг костров, на поле боя царит темнота.

Победить в этой битве невозможно: никто не в силах ранить моло-кетану. Зверь убивает нескольких воинов зай-на, после чего прибегает Иборо с горящим факелом и заставляет чудовище отступить.

В этот момент моло-кетану рычит человеческим голосом:

— Вам не спастись! Я истреблю вас всех, как вы истребили мой народ!

И с этими словами зверь исчезает в ночи.

(ДК) Моло-кетану (1): см. стр. 27.
Воины-саванники (по 1 на героя): см. стр. 32.

Ндунга и Оба

Бой окончен, и зай-на рассказывают героям всю историю. Они боятся, что моло-кетану — это вселившийся в тело льва дух Сонги, злобного шамана из племени тукулеку. Беда в том, что зверь, по-видимому, бессмертен: никто не знает, как его можно убить. И тогда вперёд выходит старый воин Ндунга.

Много лет назад Ндунга потерял правую руку в драке со львом. Он не боится никого, ни зверей, ни демонов.

— Я не знаю, — говорит он, — как победить моло-кетану, но кое-кто может знать. Ведьма по имени Оба.

При звуках этого имени остальные зай-на судорожно делают жесты от дурного глаза.

Оба живёт возле Буйволовой реки. Об этой ведьме говорят исключительно дурное, но больше за помощью обратиться не к кому. Поскольку моло-кетану охотится за людьми из племени зай-на, особенно за родственниками Иборо, будет безопаснее, если племя продолжит путь к кладбищу слонов, а к Обе отправятся чужаки — то есть наши герои.

Ндунга вызывается проводить их к ведьминой хижине. Прежде чем отпустить героев, Иборо даёт им свёрток с дарами для ведьмы. Если герои заглянут в него, то обнаружат множество разрезанных кусков сырого мяса, именуемых «ведьминой долей».

Ведьма Оба

Мы сознательно не приводим параметров этой старой карги. Она жила в Саванне многие века и многократно превосходит по силе любого искателя приключений. Ведьма не любит драться и предпочитает добиваться своих зловещих целей ложью и манипуляциями. В руках ведущего она может стать превосходным антагонистом или же нанимателем, который даёт героям зловещие поручения. Если напасть на Обу, она издаёт вопль и падает замертво! Но при осмотре тело оказывается всего лишь пустой высохшей оболочкой; дух ведьмы улетел прочь. И если у искателей приключений есть хоть капля ума, они кинутся прочь из Саванны, потому что Оба очень мстительна…

На то, чтобы добраться до хижины Обы, требуется целый день. За это время Ндунга успевает нарассказывать героям малоаппетитных историй о той, к кому они собираются в гости. Также это подходящий момент для интерлюдии.

После захода солнца отряд добирается до ведьминой хижины. Это кажущееся довольно шатким сооружение на сваях, стоящее прямо над речными водами. Оба — старая злобная карга, которой мало даров, присланных Иборо. Героям придётся с ней поторговаться.

— *Я хочу крови! Вашей крови! — заявляет старая ведьма и протягивает вам котелок. — Немного капель вашей молодой, сильной крови!*

Никакая другая плата ведьме не интересна, а угрожать ей — плохая идея (см. врезку). Оба согласится помочь лишь тогда, когда каждый из героев сцедит в котелок немного крови. Ведьма жадно слизывает кровь, а затем начинает говорить.

— *Вам потребуется оружие, изготовленное из древесины боа. Это чудное дерево рождается, когда два дерева переплетаются вместе, становясь одним живым существом — точь-в-точь как моло-кетану. Потому его древесина и способна убить этого зверя.*

Ни у героев, ни у Ндунги нет ни малейшего понятия, где найти такое дерево — а вот Оба знает. Но в обмен на помощь она требует новой платы — на этот раз каждый из героев должен отдать ей по ногтю. Ндунга приходит в ярость, и ведьма, явно напуганная, соглашается открыть тайну даром.

— *В Больном краю, в пустоши в нескольких часах пути от моей хижины в сторону восхода солнца, есть овраг. В нём растёт дерево боа. Вы сразу его увидите.*

Однако Оба не упоминает, что под деревом расположилось гнездо гигантских скорпионов.

Если герои решают добровольно отдать ведьме то, что она просит, она уплетает их ногти, словно вкуснейшее блюдо, а затем предупреждает о скорпионах и даёт герою с наивысшим значением *харизмы* магический оберег.

Оберег Обы. Грубо сделанное ожерелье из частей скорпионов. Это весьма полезный оберег: скорпионы никогда не нападут на того, кто его носит, если тот не атакует первым. Вдобавок этот предмет считается малой реликвией, обладающей силами *исцеление* и *смятение* с 15 *пунктами силы* и *сверхъестественным навыком* d12. Эти силы действуют только на скорпионов или, в случае с исцелением, на их яд, а когда запас *пунктов силы* заканчивается, ожерелье становится бесполезным.

Дерево боа

Найти дерево боа оказывается вовсе не так легко, как об этом говорила ведьма. Чтобы обнаружить его до полудня, потребуется проверка *выживания* или *знания (Саванна слоновой кости)*, в обоих случаях со штрафом –2. При провале герои найдут дерево лишь после того, как полдня прошагают под палящим солнцем по выжженному Больному краю. Каждый герой должен пройти проверку *выносливости* или получить уровень *усталости*.

Герои подходят к оврагу, на дне которого растёт странное, извивающееся спиралью дерево. Персонаж с острым взором (проверка *внимания*) увидит, что и склоны, и дно оврага сплошь покрыты норами, каждая около метра в диаметре.

Весь овраг — это гнездо гигантских скорпионов, и дерево боа растёт прямо в его середине.

Если герои будут двигаться очень аккуратно, то смогут добраться до дерева, не потревожив скорпионов. Это рассматривается как *вызов судьбе* с проверками *маскировки (–2)*. Если к концу пятого раунда искателям приключений не удастся достичь пяти успехов, на них нападают гигантские скорпионы: по одному за каждые два недостающих успеха; вдобавок из случайной норы в земле каждый раунд выползают ещё два.

Поле боя представляет собой круглое пространство радиусом в 10 клеток, в середине которого растёт дерево Боа. Овраг не очень глубок, но его края считаются *труднопроходимыми участками*.

Число скорпионов бесконечно, поэтому героям нужно добыть требуемую древесину и как можно скорее убраться оттуда. Каждый герой, потративший раунд на то, чтобы рубить дерево боа, проходит проверку *силы*. При каждом успехе и подъёме он получает пригодный для дальнейшего изготовления оружия кусок дерева; всего можно получить до 20 таких кусков.

Гигантские скорпионы (бесконечное число): см. стр. 32.

(ДК) **Ндунга (1):** воин-саванник. Добавьте изъян *однорукий*. См. стр. 32.

Герои, вероятно, будут в ярости, что Оба не предупредила их о скорпионах. Однако если они вернутся к её жилищу, чтобы расквитаться, то обнаружат, что хижина исчезла (на самом деле она ушла на сваях, как на ногах).

Рычащий лев, разъярённый буйвол

Изготавливаем оружие

После того, как герои добудут древесину, им нужно будет сделать оружие. Для этого требуется проверка *ремонта (+2)* или *выживания* и какие-нибудь простейшие инструменты, скажем, нож. Проверка может быть *совместной*. При провале кусок дерева оказывается загублен. При успехе у героя получается импровизированное оружие выбранного типа, а при подъёме — обычное оружие.

На каждую попытку уходит час. Изготовленное из древесины боа оружие считается магическим, но только против моло-кетану.

Для разных типов оружия требуется разное количество древесины:

Стрелы: 1 кусок дерева на 3 стрелы.
Копьё: 1 кусок дерева.
Дубина: 1 кусок дерева.
Копьё: 3 куска дерева.
Палица: 4 куска дерева.

Несущееся стадо

Когда герои вооружатся, им нужно поспешить и догнать зай-на. Дорога займёт полдня: племя шло очень медленно. Герои нагоняют их, когда зай-на как раз устраиваются на ночлег рядом с мирно пасущимся стадом буйволов. За последние дни больше никаких инцидентов не произошло.

Но моло-кетану хитёр и коварен. Зная, что напасть на хорошо защищённый лагерь не получится, лев действует исподтишка. Подкравшись к стаду буйволов и воспользовавшись своим умением менять голоса, моло-кетану пугает зверей. Стадо несётся прочь, а лагерь зай-на прямо у них на пути!

Каждый герой может пройти проверку *внимания*. При успехе он замечает поднятое стадом облако пыли; в противном случае герой в первом раунде оказывается застигнут *врасплох*.

> — *Деревья! Лезьте на деревья! — кричит Иборо, указывая на несколько растущих поблизости высоких деревьев. Всё племя в панике устремляется к ним.*

Искать спасения на вершине — самое мудрое решение. Стадо доберётся до зай-на через пять раундов. До деревьев можно добежать за один раунд, и ещё один раунд и проверка *лазания* потребуются, чтобы забраться наверх. У героев времени предостаточно, но некоторым людям нужна помощь. Вытяните по карте на каждого героя; если она *червовая*, герой видит кого-нибудь из зай-на (беременную женщину, маленького ребёнка, старика), кто явно не доберётся до спасительных деревьев сам. Чтобы помочь им, нужно потратить два дополнительных раунда и пройти проверку *лазания (–2)*, поскольку беднягу придётся подталкивать. Если герой сумел кого-то спасти, наградите его *фишкой*. В начале

шестого раунда все персонажи, не забравшиеся на дерево, оказываются затоптаны и получают 3d6 урона.

Вы бежите со всех ног. Занла (или Иборо, если Занла погиб) *следует прямо за вами. Он добегает до деревьев последним, поскольку помогает пожилой женщине — и не успевает забраться наверх. Вот-вот его растопчет буйвол — но тут вы видите, как отважный воин запрыгивает зверю на спину и вместе со всем стадом исчезает вдали.*

Когда пыль рассеивается, герои и зай-на отправляются искать уцелевших, в том числе Занлу. Последнему улыбнулась удача: он остался в живых, хотя сломал ногу и не может идти. Занла сумел продержаться на спине у буйвола, пока стадо не успокоилось, и сейчас он лежит неподалёку, в густой траве, и зовёт на помощь…

И игроки могут задуматься: действительно ли это кричит Занла, или это ещё одна коварная уловка моло-кетану?

Тем временем чудовище тоже слышит Занлу и теперь подбирается к нему, чтобы убить. Если герои не будут мешкать и кинутся на голос Занлы немедленно, то найдут его как раз за несколько мгновений до нападения моло-кетану. В противном случае они услышат ужасный крик Занлы, которого лев-людоед разорвал на части. Всё, что теперь остаётся — отомстить за гибель отважного воина.

В любом случае, настало время решающей битвы: искатели приключений со своим волшебным оружием против злобного чудовища.

(ДК) Моло-кетану (1): см. стр. 27.

Эпилог

Победив моло-кетану, герои заслужили вечную дружбу зай-на (особенно если они спасли Занлу). Племя будет помогать искателям приключений всё то время, пока они находятся в саванне: их ждёт бесплатное угощение, приют и ночлег, красивые девушки, которые с удовольствием познакомятся поближе с такими славными воинами, и другие маленькие радости. Быть героем совсем не плохо!

Несколько дней спустя караван добирается до кладбища слонов. Каждый герой получает в награду несколько слоновьих бивней общей стоимостью в 300 лун.

А ведущий получает отличную завязку для другого приключения. Зачем Обе понадобились кровь и ногти героев? Что это: просто отвратительные кулинарные пристрастия или часть какого-то зловещего ритуала подчинения, с помощью которого ведьма сможет заставить героев выполнять для неё грязную работу?

Существа и персонажи ведущего

Воин-саванник

Свирепый воин из племени зай-на.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d4, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: нет

Черты: нет

Снаряжение: щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), копьё с костяным наконечником (сила+d6, дальность 1 (одноручный хват) или +1 к *защите* (двуручный хват)).

Гигантский скорпион

Огромный, размером с человека, скорпион. Эти существа обитают в пустынных областях и селятся в подземных гнёздах, которые ревностно охраняют.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+2.

Особенности:

- **Броня +2:** прочный панцирь.
- **Жало:** сила+d4. Из-за размера скорпиона жало получает *дальность* 1.
- **Яд:** см. правила по ядам в базовой книге правил Savage Worlds: Дневник авантюриста. Яд скорпиона — сильный.

Тусклые тени

Даже трупы этих существ, ростом выше человека, но куда более худых и покрытых коротким белым мехом, смотрятся внушительно. Их крылья, на вид как у летучих мышей, но по размеру больше, чем у стервятника, соединяются с руками множеством маленьких изящных мышц. Эти создания можно было бы даже назвать красивыми, если бы не их пасти. Клыки их, длинные, словно кинжалы, и кривые, словно ятаганы, жаждут лишь одного — крови.

— *из писем Юстина Синтарийского*

Обитает/проживает: в древних руинах или джунглях.

Описание: тусклые тени — древний вид существ, похожих на помесь человека с летучей мышью. Ростом они с высокого исхудавшего человека и покрыты коротким белёсым мехом. Лица у них уродливы, а зубы — длинные и острые, ведь тусклые тени — вампиры.

В прошлом их поработила Керонская империя. До нынешнего времени дожила лишь горстка тусклых теней, обитающая в далёких джунглях и развалинах. Тени проворны и незаметны, а звериное коварство позволяет этим ночным охотникам внезапно схватить жертву и утащить в устроенное среди ветвей высоких деревьев или на вершине старых башен гнездо. Там никто не помешает их пиршеству.

Тусклые тени живут очень долго, возраст некоторых насчитывает уже больше двух столетий. По сравнению со старыми тенями, которых также называют «грозными» и которые выступают в качестве вожаков стаи, молодые обычно слабее и мельче — вероятно, в этом виновато близкородственное скрещивание.

У некоторых грозных теней, особенно вожаков, есть странная черта: их глаза ярко светятся, и легенда гласит, что заглянувший в них увидит отблески минувшего.

Тусклая тень

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Зубы или когти:** сила+d4.
- **Кровососущий:** если тусклая тень получает при атаке подъём, её зубы впиваются в горло жертвы. Это считается успешным *захватом*, и тусклая тень может в последующих раундах наносить жертве урон сила+d4. Кроме того, при *встречной проверке* тень получает преимущество +2, поскольку вкус крови приводит её в исступление.
- **Полёт:** при передвижении по воздуху тусклая тень обладает *шагом* 6 и вертикальной *манёвренностью* 0.
- **Слабость (свет):** тусклые тени не любят яркого света. На солнце они получают штраф –2 ко всем проверкам. *Уловки* и *заклинания*, основанные на свете, дают в борьбе с тусклыми тенями преимущество +2.
- **Тепловидение:** тусклые тени видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда нападают на живые цели.
- **Ужас:** персонаж, впервые увидевший тусклую тень, должен пройти проверку *храбрости*.

Царь тусклых теней

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d10, маскировка d8.
Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 8.
Особенности:

- **Гипнотический взгляд:** царь тусклых теней обладает силой *смятение* с 10 *пунктами силы*; в качестве *сверхъестественного навыка* используется *характер*. Персонажа, находившегося под воздействием этой способности в течение трёх или более раундов, посещают похожие на сон видения из прошлой жизни, что даёт ему навык *знание (древняя история)* d6, сохраняющийся до конца игровой встречи.
- **Зубы или когти:** сила+d4.
- **Кровососущий:** если тусклая тень получает при атаке подъём, её зубы впиваются в горло жертвы. Это считается успешным *захватом*, и тусклая тень может в последующих раундах наносить жертве урон сила+d4. Кроме того, при *встречной проверке* тень получает преимущество +2, поскольку вкус крови приводит её в исступление.
- **Полёт:** при передвижении по воздуху тусклая тень обладает *шагом* 6 и вертикальной *манёвренностью* 0.
- **Размер +2:** грозная тень несколько крупнее человека.
- **Слабость (свет):** тусклые тени не любят яркого света. На солнце они получают штрафч–2 ко всем проверкам. *Уловки* и *заклинания*, основанные на свете, дают в борьбе с тусклыми тенями преимущество +2.
- **Тепловидение:** тусклые тени видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда нападают на живые цели
- **Ужас:** персонаж, впервые увидевший тусклую тень, должен пройти проверку *храбрости*.

Сценарий — «Глаза ночи»

Требования

Чтобы принять участие в этом приключении, героям необходимо находиться на корабле, идущем по Морю Ужаса или какому-нибудь другому морю.

Завязка приключения — «Пираты»

Корабль, на котором плывут герои, атакуют пираты. Капитан их судна, «Кровавой невесты» — печально известная мятежная амазонка Анайя по прозвищу Стремительная. Герои отважно сражаются, но вся остальная команда гибнет. Разыгрывайте только финальную часть схватки, в которой искателей приключений уже зажали в угол, и они готовятся дать последний бой. После тяжёлой сечи герои изможденны, избиты и изранены: они начинают сценарий без фишек, с 2d4 пунктами силы и получив по d4–2 ранений каждый.

Пираты нападают небольшими волнами, в то время как товарищи подгоняют их и отрезают героям пути отхода. Пусть герои сразятся с одной волной пиратов за каждый *ранг* (например, с двумя волнами при ранге *закалённый*).

Пираты (1 на героя): см. стр. 41.

Внезапно из толпы выходит здоровенный пират, великан, покрытый татуировками. Удивлённо и даже потрясённо уставившись на (имя персонажа), он восклицает:
— Разрази меня кровавые боги! Это ты, (имя персонажа)?

Здоровяк-пират — это Корд, первый помощник на «Кровавой невесте» и старый друг указанного персонажа, много лет назад спасшего ему жизнь. Ведущий вправе заменить Корда каким-либо имеющимся знакомым героя или иным персонажем, которого искатели приключений могли регулярно встречать в ходе кампании.

Корд останавливает схватку и предлагает героям присоединиться к его команде, заняв тем самым место убитых ими пиратов. У героев нет вы-

бора, кроме как вступить в ряды тех, с кем они сражались. Капитан Анайя недовольна, но такое право героям предоставляет пиратский кодекс (см. врезку), поэтому она вынуждена согласиться.

Завоёвываем доверие

Присоединившись к пиратам, герои выясняют, что на корабль напали не случайно. Анайя специально охотилась за их судном ради его драгоценного груза: таинственного старого сундука, сделанного из металла и камня. Сундук везли из Кироса в Трикарнию. Его охраняло четверо стражников-невольников из Саванны слоновой кости, которые дрались за вверенный им груз насмерть.

Капитан зовёт пирата по прозвищу Ловкие Пальцы, известного вора, и приказывает вскрыть сундук. Но в нём оказалась ловушка, и вор встречает ужасную кончину: из стенки сундука вырывается отравленное лезвие. Остальные пираты отказываются приближаться к сундуку, и капитан Анайя приказывает героям вскрыть его. Если они откажутся, она вправе казнить их за неповиновение, а если они не справятся и погибнут, она так и так от них избавится.

Пиратский кодекс

В давние времена на Мизинцевых островах был принят кодекс пиратов. Один его экземпляр, записанный на куске старого паруса, бережно хранится в «Грубой девке», старейшей таверне Бухты. В других краях и морях существуют различные варианты кодекса, но различия между ними незначительны. Рассматривайте его как мелкий изъян кодекс чести *со следующими принципами:*

— *Все члены команды («братья») равны и получают равную долю добычи, за исключением капитана и первого помощника, которые получают по две доли.*

— *Если непират убьёт пирата, братья должны отомстить за него. Единственное исключение: убийца вправе добровольно присоединиться к пиратам и заменить убитого.*

— *Причинить брату вред разрешается только в честном поединке.*

— *Все братья обязаны повиноваться капитану и первому помощнику, но любой из братьев может бросить им вызов за право занимать эту должность.*

Коварный сундук

Чтобы выжить, персонажам придётся открыть полный ловушек сундук. Это древнее опасное устройство, сделанное в Кероне, которое окутано магической аурой. Её можно обнаружить с помощью силы *увидеть сверхъестественное*, что даст преимущество +2 ко всем попыткам взломать замок (см. ниже).

Запор представляет собой причудливый механизм, соединённый с несколькими смыкающимися пластинками. Если поставить их в правильное положение, крышка откроется, но если ошибиться или слишком замешкаться прежде, чем передвинуть следующую пластинку, сработает ловушка. Чтобы справиться с механизмом, нужно бросить *вызов судьбе*, длящийся три раунда, по *взлому* или *смекалке (–4)*. Проверки могут быть *совместными*.

К концу третьего раунда героям необходимо получить три успеха. В противном случае вытяните карту из *колоды действий* и сверьтесь с таблицей ниже. Ловушка-лезвие поражает персонажа, вскрывающего замок, а также любого из героев, которому не посчастливилось столкнуться с *осложнением* (1). Атаки лезвий застают героев *врасплох*.

Карта	Эффект
2-5	**Колющее лезвие.** Драка d8, урон 2d4. **Трефа:** лезвие покрыто смертельным (+2) ядом.
6-10	**Режущее лезвие.** Драка d6, урон 2d6. **Трефа:** пара лезвий (две атаки).
В-К	**Удар током.** Первый герой, прикоснувшийся к сундуку, получает 2d8 урона.
Т	**Облако газа.** Все, находящиеся в пределах *среднего шаблона*, отравлены сильным (+2) ядом.
Дж	**Двойная ловушка!** Вытяните две карты, и ловушки атакуют двух героев.

Потрясённая команда обнаруживает, что открытый сундук пуст! Однако настоящее сокровище — это он сам: на дне сундука, сделанном из старинной каменной плитки, выгравирована древняя карта.

— Молчать, псы! — рявкает капитан Анайя. — Мы нашли как раз то, что искали! Этот камень служил украшением гробницы Типааса, великого колдуна, много веков назад похороненного в Киросе. Если повернуть камень в сторону Трикарнии, мы увидим, где находится храм забытого керонского бога Сон Ра. Никогда не слышали о Пылающих глазах Сон Ра? Двух рубинах, каждый величиной с кулак, которые украшают статую бога? Они где-то там, в храме, ждут, пока мы их заберём!

Легенда гласит, что храм Сон Ра стоит на острове, но не открывает его точного местонахождения. Однако указания на камне из гробницы позволяют определить, что остров находится где-то к востоку от Павшего царства Керон.

Остров, окутанный тайной

Борьба за власть

«Кровавая невеста» берёт курс на остров, где сокрыт идол, а пираты подозрительно косятся на героев. Пусть они и сумели открыть сундук, завоевать доверие команды ещё предстоит.

Во время похода Корд улучает минуту, чтобы поговорить с другом-героем наедине.

— Капитан Анайя ненавидит меня и, как следствие, вас. Всё потому, что я хочу взять власть на корабле. Половина команды на моей стороне, но мы пока не готовы выступить. Когда настанет подходящий момент, мне понадобится и ваша помощь.

Корд — человек деловой, и намекает, что если он станет капитаном, должность первого помощника будет свободна.

Во время похода с верными капитану пиратами происходит пара несчастных случаев, но ничего серьёзного. В зависимости от предпочтений группы ведущему стоит придумать несколько мелких событий или занять время до конца путешествия интерлюдией.

Напряжение растёт

После недельного плавания «Кровавая невеста» подходит к берегу. Тропический остров покрыт густыми джунглями и, за исключением одного широкого пляжа на южном побережье, окружён высокими рифами. Оставив на корабле минимум охраны, пираты (и герои) садятся в шлюпки и прибывают на сушу. Они немедленно разделяются на две группы: те, кто верен Анайе, и сторонники Корда — и напряжение в команде чувствуется всё отчётливее.

Остров довольно велик, но прежде, чем углубиться в джунгли, Анайя направляет разведчиков обследовать оба края пляжа. Группа, в которую входят герои, обнаруживает старые обломки корабля калдейских работорговцев и примитивные хижины, в которых жили уцелевшие.

Хижины пусты, их бросили несколько лет назад, но успешная проверка *внимания* позволит героям найти нечто неприятное: висящий над входом грубо сделанный амулет из костей, волос и высушенной грязи. Проверка *знания (сверхъестественное)* покажет, что это отгоняющий демонов оберег, какие обычно встречаются в Саванне. Должно быть, амулет повесил выживший после крушения раб калдейцев, надеявшийся, что это защитит его от ужасных обитателей острова, тусклых теней (см. ниже). Увы, это всего лишь суеверия: настоящими силами оберег не обладает.

Других следов выживших нет.

Убийство Амоса. Обследовав хижины, разведчики возвращаются к остальным пиратам. На другой стороне пляжа ничего интересного не обнаружили. В этот момент пираты замечают, что Амос, один из сторонников Анайи, исчез.

Труп Амоса находят на краю джунглей; пирата убили ударом булавы. Единственный вооружённый булавой пират — это Кадул, один из сторонников Корда. Его булава измазана кровью — убийца очевиден, и в соответствии с пиратским кодексом его тут же признают виновным. Кадул даже не пытается это отрицать, заявляя, что отомстил за оскорбление.

Отношения между двумя группами пиратов становятся ещё хуже, но до открытого столкновения пока не дошло. Если кто-то из героев пытается спровоцировать драку, Корд лично вме-

шивается, чтобы сгладить противостояние. Это может породить интересную игровую ситуацию.

Исчезновение Тадиора. Отряд устремляется в джунгли. Потратив несколько часов на поиски и пройдя проверку *выслеживания*, герои обнаруживают старую тропу, ведущую дальше в лес (если они провалили проверку, тропу находит кто-то из пиратов).

Близится вечер, и капитан решает разбить лагерь на пляже и обследовать тропу на следующий день. На берегу уютно, а вот джунгли рядом с ним выглядят пугающе: в них растут древние баобабы размером с дом и, как ни странно, из леса не доносится ни звука. Ночь проходит тихо, хотя атмосфера накалена: сторонники и противники капитана держатся на расстоянии от оппонентов, и никто этой ночью толком не спит.

Хотя пираты бодрствовали всю ночь, утром оказывается, что один из них — Тадиор, сторонник Корда — исчез, и на этот раз его нигде нет. Часовой (человек Анайи) вспоминает, что видел, как Тадиор ушёл в джунгли по нужде. Если осмотреть местность, пройдя проверку *внимания (–2)* или *выслеживания*, можно найти кое-какие следы, но они нечёткие и резко обрываются. При подъёме тканевая повязка Тадиора обнаруживается неподалёку на ветке баобаба.

Пираты начинают обвинять друг друга, подозревая, что кто-то решил отомстить за убийство сторонника Анайи, но доказательств этому нет. На самом деле Тадиора ночью схватили тусклые тени. Они внезапно напали на него и утащили по воздуху прочь, в свой проклятый город (см. ниже).

Город тусклых теней

Поздним утром пираты отправляются в путь и к полудню добираются до середины острова. Там они обнаруживают старый город, поросший травой и деревьями и в значительной степени разрушенный. Стоять остались лишь стены и огромные ворота, распахнутые настежь.

Пираты бросаются кто куда, яростно копаясь в обломках в поисках сокровищ. Герои вольны пойти, куда им вздумается, по этому древнему, явно керонскому городу, в котором преобладают высокие и узкие башни, на большинство из которых с земли не забраться. Тусклые тени разрушили лестницы, так, чтобы нелетающие существа не смогли добраться до верхних этажей, где вампиры спят днём.

Осмотр города. Каждый час, который герои проводят, осматривая город, вытягивайте по карте из *колоды действий* и сверяйтесь с таблицей на следующей странице. Если такая карта уже была, ничего не происходит. После четырёх часов блужданий по городу герои, наконец, находят храм.

Жадность

К сумеркам храм наконец-то найден.

Наконец, когда солнце уже почти село, вы видите высокое, полуразвалившееся строение, напоминающее храм. В отличие от городских дворцов вход закрыт прочной металлической решёткой, которая сразу бросается в глаза. В глубине тёмного храма вы видите массивную статую, напоминающую человеческую фигуру. В её глазницах сияют два огромных рубина!

Решётку придётся разрубить или выломать; замок слишком ржавый, чтобы его можно было вскрыть. Пока герои борются с решёткой, к храму подходят Анайя и Корд и несколько сторонников обоих предводителей. Один из пиратов несёт с собой пилу, и после нескольких часов работы путь оказывается открыт.

В помещении не видно никаких опасностей, и пираты врываются внутрь. Кто-то лёгким движением забирает рубины из глазниц, и в этот момент обстановка окончательно взрывается. Анайя приказывает своим людям напасть на Корда, и разражается яростная битва.

(ДК) Капитан Стремительная Анайя (1): см. стр. 41.
(ДК) Корд (1): см. стр. 40.
Пираты Анайи (1 на героя): см. стр. 41.
Пираты Корда (1 на героя): см. стр. 41.

Бой длится три раунда, пока один из дерущихся не запинается обо что-то, лежащее за идолом. Это тело пропавшего пирата, Тадиора! Это открытие заставляет врагов прекратить схватку и на время забыть о рубинах.

Таблица осмотра города

Карта	Результат
2-5	**Здесь небезопасно.** Случайно выбранный герой (или персонаж с изъяном *неудачник*) должен пройти проверку *ловкости*, иначе он получит 2d8 урона от свалившихся на него разнообразных обломков. Здание может рухнуть.
6	**Человеческие кости.** Герои находят рядом с высокой башней разбросанные человеческие кости. Они не выглядят старыми, и среди них валяются ржавые калдейские (проверка *общедоступного знания*) доспехи. Они принадлежали одному из потерпевших кораблекрушение работорговцев. Если герои вскарабкаются на башню (очень сложная задача: –4), они потревожат семейство тусклых теней. **Тусклые тени (1 на героя):** см. стр. 33.
7-9	**Ядовитый плющ.** Герои находят разрушенное здание, напоминающее храм, сплошь увитое зелёными лозами. Проверка *выживания* (–2) или *секретов лотоса* позволит понять, что они содержат слабый яд. Если герои зайдут в здание, они должны пройти проверку *выносливости*, к результату которой прибавляется значение *брони*. При провале герой задевает ядовитую лозу, что вызывает сильное раздражение кожи (воспользуйтесь правилом о *синяках и шишках*). В здании ничего нет.
10-Валет	**Пролом.** Один из героев обнаруживает пролом в городской стене. Эта находка может пригодиться позднее, во время бегства из города (см. ниже).
Дама	**За нами следят…** Выберите случайного героя (или персонажа с чертой *шестое чувство*) и сообщите игроку, что герой чувствует, что за ним следят. Пусть персонаж пройдёт проверку *характера*. При провале герой теряет душевное равновесие и до тех пор, пока не покинет город, чувствует *страх/тошноту*. При успехе герой чувствует, что готов встретиться с любой опасностью, и получает *фишку*.
Король	**Ценная находка.** Успешная проверка *внимания* позволяет отряду найти какую-нибудь ценную вещичку (статуэтку с гравировкой, вазу и т. п.), стоящую 2d6x10 лун. Неплохая возможность для ведущего подкинуть героям предмет, имеющий отношение к другим их незаконченным приключениям или кампании.
Туз	**Старый погреб.** Герои находят винный погреб, в котором хранятся десять больших кувшинов продержавшегося столетиями напитка! Вытяните по карте за каждый кувшин. Если карта красная, вино оказалось отличного качества; если же она чёрная, вино кажется хорошим, но через несколько часов вызывает сильную боль в животе (проверка *выносливости*, при провале герой оказывается *истощён*). Если герои поделятся находкой с остальной командой, пираты тут же устраивают попойку, и в следующих сценах оказываются *истощены* от пьянства.
Джокер	**Фрески.** На стенах одного здания герои видят странную роспись, изображающую наполовину людей, наполовину летучих мышей, которым высокорослые люди поклоняются и приносят человеческие жертвы. Если герои видели фреску, то при встрече с тусклыми тенями им не потребуется проверка *храбрости*.

Как мог труп Тадиора сюда попасть, если вход был заперт? Если осмотреть тело, можно увидеть подозрительно выглядящие раны на шее, а также заметить, что труп бледен из-за потери крови.

Тем временем наступила ночь. Герои понимают, что если не считать тех, кто уже собрался в храме, ни один из пиратов, отправившихся осматривать город, не вернулся.

Кошмар начинается

Едва город поглотила ночь, тусклые тени пробудились и отправились на охоту, бесшумно убив всех остальных пиратов. Выжили только герои и остальные, находящиеся в храме.

У них есть два пути: отправиться на поиски пропавших или остаться в храме. В любом случае ничего хорошего героев не ждёт. Если они выйдут наружу и пойдут осматривать развалины, на них нападает стая тусклых теней. Если герои останутся внутри, то увидят дыру в потолке, через которую врываются вампиры.

Каждые три раунда прибывает новая волна врагов. Корд, Анайя и их пираты, забыв о вражде, сражаются вместе.

Тусклые тени (6): см. стр. 33.
(П) Грозная тень (1): воспользуйтесь параметрами тусклой тени, добавив черту *дикарь*. См. стр. 33.

Справившись с первыми волнами нападающих, герои понимают, что оставаться в городе — самоубийство. Нужно бежать в джунгли, где среди густых деревьев летающим существам будет сложнее передвигаться. Оттуда можно будет добраться до шлюпок. Если никто из игроков не решит, что нужно удирать, это предложат

Корд или Анайя. Если герои, в надежде на благосклонность судьбы, хотят остаться в городе, пираты их бросят.

Бегство из города

Разыграйте эту сцену при помощи *правил погонь*.

Равномерно распределите пиратов между персонажами игроков и считайте, что каждая группа «прикреплена» к герою. Тусклые тени движутся группами, и каждую возглавляет грозная тень.

Установите длительность погони в 10 раундов. В качестве параметра *маневрирования* используйте *ловкость*. Раунды 1–5 проходят в городе, где чудовища благодаря способности к полёту получают преимущество +2 к проверкам параметра *маневрирования*. Начиная с шестого раунда персонажи достигают леса и получают такое же преимущество.

Если герои знают о проломе в стене и воспользуются им для побега, городская часть погони длится только три раунда.

Дистанция. У чудовищ нет дистанционного оружия, они не тратят времени на прицеливание и движутся быстрее. Чтобы компенсировать это, считается, что тусклые тени находятся *вне зоны*, если им досталась карта от 2 до 10, и на *ближней дистанции*, если их *карта действия* старше 10.

Препятствия. Ведущий волен придумать любые. Вот несколько вариантов:

Катастрофа. Городские ворота оказываются заперты (город); персонажи заблудились (джунгли).

Серьёзное препятствие. Тупик (город); яма, скрытая под листьями (джунгли).

Небольшое препятствие. Дорога завалена обломками (город); глубокая грязь (джунгли).

Помехи. Крики тусклых теней; внезапный дождь, тучи, скрывающие луну.

Преследователи делятся на четыре группы. Состав каждой из них таков:

Тусклая тень (1 на героя): см. стр. 33

(П) Грозная тень (1): воспользуйтесь параметрами тусклой тени, добавив черту дикарь. См. стр. 33

(ДК) Царь тусклых теней (1). Одна из грозных теней, предводитель четвёртой группы — их царь (см. стр. 34). Если герои убьют его, остальные твари, потрясённые смертью царя, немедленно прекратят погоню.

В итоге выжившие добираются до джунглей, оттуда — до пляжа, запрыгивают в шлюпки и возвращаются обратно на «Кровавую невесту».

Эпилог

Возможно, Корд и/или Анайя погибли, а команда в любом случае понесла тяжёлые потери и состоит теперь из 2d6 пиратов, остававшихся на корабле, а также тех, кому удалось вернуться живыми с острова. У искателей приключений появляется реальный шанс возглавить пиратов с «Кровавой невесты», сделав одного из героев капитаном. Если Корд или Анайя уцелели, герои могут пойти под их начало или бросить бывалым пиратам вызов.

В любом случае впереди — новая, полная приключений жизнь в море, если, конечно, герои этого захотят.

Глаза Сон Ра. Рубины стоят целого состояния, не меньше 10000 лун каждый, но в них может таиться выбранное ведущим проклятие.

Существа и персонажи ведущего

Корд

Здоровенный пират в татуировках, знакомый с одним из героев.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, стрельба d4, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: кодекс чести (пиратский).

Черты: бугай, дикарь.

Снаряжение: бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12).

Особенности:

- **В море как дома:** пираты — умелые моряки, привыкшие рисковать жизнью в абордажной схватке. Во время сражения на борту корабля они получают +1 к *уловкам*.

Стремительная Анайя

Много лет назад Стремительная Анайя была одной из аскайских амазонок. Она занималась пиратством, но синтарийцы схватили её и приговорили к смерти. Анайя сбежала, угнала корабль и собрала команду. С тех пор она бороздила моря, ища битв и добычи. Хотя капитан «Кровавой невесты» — женщина, её уважают и боятся, ведь Анайя сражается умело и бьёт без промаха.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d6, метание d10, провокация d6, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: жадность (крупный), кодекс чести (пиратский).

Черты: амазонка, блок, боевая ярость +, командный голос, контратака.

Снаряжение: кожаный доспех (+1), бронзовый длинный меч (сила+d8), метательные кинжалы x4 (сила+d4, дистанция 3/6/12, +1 к проверкам *метания*, –1 к проверкам *драки*).

Пират

Самый обычный пират. Это может быть бывший раб, опытный матрос или просто какой-нибудь жадный тип, выбравший стезю морского разбойника.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, стрельба d4, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: кодекс чести (пиратский).

Черты: нет.

Снаряжение: бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12).

Особенности:

- **В море как дома:** пираты — умелые моряки, привыкшие рисковать жизнью в абордажной схватке. Во время сражения на борту корабля они получают +1 к *уловкам*.

Пантарк Лукреций

Молодой человек, вальяжно развалившийся на пышной постели, глядел на меня мёртвым взором, не обращая внимания на ублажающих его миловидных юных служанок.

— Мне всегда было интересно, сумеет ли книжник вроде тебя выстоять на арене против варвара-нандала, — произнёс он вялым от постоянного употребления лотоса голосом. — Ты даже не представляешь, на что способны нандалы, если их неделю не кормить, — добавил он с улыбкой.

— Вы не можете отправить меня на арену! Я посланник Великой библиотеки! — возразил я, но по коже у меня пробежал мороз.

— из писем Юстина Синтарийского

Обитает/проживает: в Фабертерре.

Описание: пантарк — это фабертеррский титул, равноценный графскому. Лукреций — последний отпрыск невероятно богатого рода из южной Фабертерры. Физически хрупкий юноша со временем стал питать бурную страсть к гладиаторским играм и просадил целое состояние, делая ставки на бойцов с арены.

Не успокоившись на этом, Лукреций выстроил у себя в стоящем на мысу укреплённом дворце собственную арену. Здесь он развлекается, устраивая для себя одного закрытые гладиаторские игры. Но Лукрецию наскучили обычные соревнования: игры пантарка становились всё более и более опасными для участников, и профессиональные гладиаторы отказались выступать для него. Теперь Лукреций при помощи коварного знатока лотоса, Корвуса, похищает путешественников, оказавшихся на его земле, и использует как расходный материал для игр.

Лукреций абсолютно лишён совести. Он любит одного лишь себя и ради выполнения своих желаний пойдёт на что угодно. Лукреций — не воин и не маг, но огромные богатства и родовые связи позволяют ему нанять множество слуг и головорезов.

Пантарк Лукреций

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d4.
Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d8, провокация d6, убеждение d8.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4; **харизма:** +2/–2.
Изъяны: дурная привычка (лотос — крупный), жажда крови.
Черты: аристократ, богатство +, полезные связи (аристократы, преступники, работорговцы).
Снаряжение: пышные одеяния, некоторое количество слуг.

Корвус

Корвус — не настоящее имя, а прозвище этого высокого худого человека. Он жил в одном из свободных городов, но по неизвестной причине был вынужден удариться в бега. У пантарка Лукреция Корвус получил стабильную и хорошо оплачиваемую работу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, знание (сверхъестественное) d6, маскировка d8, секреты лотоса d10, убеждение d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: жадность.
Черты: мистический дар (секреты лотоса), новая сила x2, пункты силы x2, точная алхимия.
Силы [20]: оглушение (пыльца Корвуса), ослепление (серебряный лотос сумерек), отравление (зелёный лотос смерти), сон (бесцветный лотос сна), стена (рыжий лотос ада), страх (зелёный кошмар).
Снаряжение: бронзовый кинжал (сила+d4), кольцо отравителя, очищенный лотос, сума для лотоса.

Сценарий — «Главный аттракцион»

Требования

Это приключение проходит в южной Фабертерре, но его можно перенести в любой другой «цивилизованный» регион. Сюжет идеально подходит для того, чтобы познакомить новую группу игроков с «Варварами и чудовищами», поскольку завязка позволяет свести вместе совершенно разных героев.

Завязка — «Пленники»

Герои, терзаемые головной болью, приходят в себя в клетке, стоящей на телеге, запряжённой мулами. Пленников окружают ухмыляющиеся солдаты, которыми командует худой человек в длинной мантии — Корвус. Он и солдаты едут верхом на лошадях.

Последнее, что помнят герои, — это как они решили заночевать на постоялом дворе, который находится на землях пантарка Лукреция. Здешние крестьяне знают, что когда у пантарка заканчиваются гладиаторы, он хватает кого попало из местных жителей, поэтому они позвали солдат и Корвуса, который и подсыпал героям в еду сонное зелье.

После довольно долгого пути героев привозят в стоящую на мысу старую крепость, возвышающуюся прямо над морем. Попасть в неё можно только по единственному узкому мосту. Героев ведут внутрь; за спиной у них с грохотом захлопываются массивные каменные ворота.

Смертельная сделка

Закованных в цепи героев тащат во внутренний двор. Рабы вносят паланкин пантарка Лукреция, решившего посмотреть на пленников. Вместо господина к героям обращается Корвус:

— Почтенные гости! — говорит он. — Вам повезло: вас выбрали для гладиаторских игр великого пантарка Лукреция, да хранят его боги. С этого момента ваша жизнь зависит от того, как тверда будет ваша рука и как хорошо вы сможете повеселить нашего любимого господина. Не буду лгать: выжить вам навряд ли удастся.

Но пантарк на редкость великодушен и не отправит вас сражаться без всякой цели. Он даёт торжественное обещание: победите в четырёх боях подряд, и получите свободу и мешок золота в награду. Проиграете — умрёте.

На самом деле никто до сих пор не сумел победить в четвёртой схватке, поскольку в ней гладиаторам противостоит грозное чудовище с Островов Изувеченных — ужасная химера.

Это приключение можно завершить двумя путями: победить, вопреки всему, в четырёх схватках или бежать из крепости при помощи Белаксия (см. ниже). Героям в любом случае придётся сразиться и победить в первом бою.

Схватки на арене

Искателей приключений бросают в темницу, где им предстоит передохнуть перед первой схваткой, которая состоится после полудня. Им придётся сражаться весь день с небольшими перерывами на отдых. Лукреций нанял исключительно умелых лекарей (*лечение* d10, черта целитель), и между схватками о героях как следует заботятся.

В первой схватке персонажи будут все вместе сражаться против отряда противников. Но простая честная схватка Лукрецию не по душе.

Снаряжение. Героям предлагается облачение гладиатора (*броня* +1). Если они отказываются, наградите их *фишкой* за храбрость. Оружие выдаётся для каждой схватки отдельно. Другие предметы на арену брать нельзя, но можно попробовать незаметно протащить какую-нибудь мелкую вещь, пройдя проверку *маскировки* против *внимания* стражников d6.

Общая расстановка. Все бои проходят посреди круглого амфитеатра радиусом в 18 клеток, расположенного во внутреннем дворе. На арену ведут двое противоположных, находящихся на 12 и на 6 часов, ворот шириной в 3 клетки каждые, и её окружает стена высотой в 9 клеток. Герои входят на арену через ворота, стоящие на 6 часах, а противники — через противоположные.

Для публики, то есть Лукреция и алхимика Корвуса, предназначена единственная зрительская ложа. Арену окружают лучники (обычно 12 человек с навыком *стрельбы* d8, равномерно распределённые по помосту), которые могут немедленно пресечь любое неповиновение. В центре находятся четыре наполовину разрушенные колонны, оставшиеся от времён, когда здесь был храм Гулиана.

Старые колонны. Их размер составляет 2 клетки в ширину и 12 в высоту. На каждой вырезана буква фабертеррского алфавита. Колонны выстроены в линию с востока на запад на расстоянии 4 клеток друг от друга. Символы, вырезанные на них, с востока на запад: **Ξ, Ψ, Φ, Ω.** Чтобы разобрать символ, требуется потратить целый раунд на осмотр колонны.

Бой первый — скованные одной цепью

Персонажей разбивают на пары. Если число игроков нечётное, в пару к одному из героев ставят старика по имени Белаксий. Если оно чётное, добавляют двух человек: Белаксия в пару одному из героев, и ещё одного бойца — к другому. Каждую пару приковывают друг к другу мешающей движениям цепью в 1 клетку длиной и выдают снаряжение: одно одноручное оружие на выбор и один щит. *Стойкость* цепи — 10. На атаки рукой, к которой прикована цепь, накладывается штраф −2. Противниками в этом бою будет стая голодных волков.

Замечание: даже если Белаксий окажется *при смерти*, он должен пережить этот бой (см. ниже «Бегство с арены»).

Белаксий (1): воспользуйтесь параметрами солдата. Уменьшите *силу* и *выносливость* до d4, увеличьте *смекалку* до d8 и добавьте черту *жрец*. См стр. 49.

Волк (2 на героя): см. стр. 49.

(ДК) Вожак стаи волков (1): более крупная особь (*размер* +1). См. стр. 49.

Бой второй — львы рыкающие

На этот раз героев безоружными выгоняют на арену, где их ждут два льва! На металлических крюках, торчащих из колонн, висит оружие (мечи, топоры, булавы). На каждой колонне можно найти два предмета оружия, один на высоте 5 клеток, другой — 10 клеток, и на вершине (12 клеток) лежит щит. Львы попытаются карабкаться на колонны, только если им не за кем охотиться на земле.

Лев (2): см. стр. 49.

Бой третий — стремительная колесница

На выбор героям предоставляется копьё, меч или топор, а также либо щит, либо два дротика. Их противник — серпоносная колесница, на которой помимо возницы есть стрелок — лучница-амазонка!

На арене у колесницы полно пространства для манёвра. Колесничий постарается держаться подальше от героев, позволяя напарнице осыпать их стрелами, поэтому если искатели приключений хотят довести дело до рукопашной, им понадобится хитрый план (убить лошадей, запрыгнуть на колесницу и т. п.) .

Серпоносная колесница

Уск/ПС: 5/20; **стойкость:** 8+2; **КиП:** 1+1; **примечания:** серпоносные колёса, 4 лошади.

Лучница-амазонка (1): воспользуйтесь параметрами солдата, добавляются *стрельба* d8, *меткий стрелок*, *твёрдая рука*. См. стр. 49.

Колесничий (1): воспользуйтесь параметрами солдата, добавляется *вождение* d8 и черта *колесничий*. См. стр. 49.

Бой четвёртый — химера

Героям выдают холодное оружие по выбору, средний доспех (+2) и щит, а также, на выбор, пращу со снарядами или три дротика.

Если герои не нашли Гулианово Пламя (см. ниже «Под дворцом»), бой будет невероятно тяжёлым.

Бой проходит ночью. На арене находятся две жаровни, а на колоннах висят факелы. Огонь — одна из немногих вещей, способных убить химеру, и герои могут использовать факелы как импровизированное оружие.

В редком случае, если искателям приключений удастся победить в последней битве, их действительно отпустят на свободу, выдав каждому по 2000 лун. Это не значит, что пантарк уже с ними наигрался (см. эпилог).

(ДК) Химера (1): см. стр. 49.

Бегство с арены

Темница

В перерывах между боями героев держат взаперти в общей камере в темнице. Последняя представляет собой сеть подземных туннелей, к которым также примыкают общий зал (см. ниже «Зал наковальни») и караульное помещение.

Надзирателей двое, и они проверяют камеры каждый час. Если что-то не так, надзиратели зовут находящуюся снаружи охрану.

Камера заперта, но замки можно довольно легко взломать (+2), поэтому выбраться несложно. Проблема в том, что наружу есть лишь два пути: ворота на арену и дверь, ведущая наверх, во дворец. Ворота закрыты решёткой, а дверь постоянно охраняют четверо стражников, которые могут легко вызвать подмогу.

Для побега героям потребуется план.

Стражники (4): воспользуйтесь параметрами солдата. См. стр. 49.

Надзиратели (2): воспользуйтесь параметрами солдата. Они носят лёгкие доспехи и вооружены короткими мечами. См. стр. 49.

Белаксий

После первого сражения на арене герои знакомятся с Белаксием. Старик понимает, что выжил только благодаря героям. Белаксий не похож на бойца, и он действительно не воин, а жрец-кузнец Гулиана. Он пришёл во дворец Лукреция, потому что раньше здесь был храм Гулиана. Старый жрец просил пантарка возвратить храм служителям Кующего речи. Разумеется, новый хозяин лишь посмеялся над старым дураком и бросил его в тюрьму. Но Лукреций не знает, что на случай опасности во всех храмах Гулиана сооружался тайный ход для побега.

В этом здании, именуемом храмом Восхода (это самый южный храм из воздвигнутых в доимперскую эпоху) тайная дверь находится в Зале наковальни, в тех же туннелях, что и темница, недалеко от камеры, где держат пленников! Белаксию неизвестно доподлинно, как именно замаскирован проход, и искать его придётся героям.

Зал наковальни

В этом большом помещении когда-то была кузница. Хотя остальных инструментов уже давно нет, никто не сумел утащить массивную наковальню, стоящую у северной стены.

Наковальня — это древний алтарь Гулиана, на котором вырезано стилизованное солнце в окружении букв синтарийского алфавита. Письмена гласят: «*Мудрец шагает от восхода до заката*». Буквы выглядят так (см. ниже):

Α-Β-Γ-Δ-Ε-Ζ-Η-Θ-Ι-Κ-Λ-Ϊ-Μ-Ν-Ξ-Ο-Π-Ρ-Σ-Τ-Υ-Φ-Χ-Ψ-Ω

Буквы — это кнопки, и если нажать четыре из них в правильной последовательности, под алтарём откроется потайной проход. Нужные буквы выгравированы на четырёх колоннах на арене, а письмена указывают на правильный порядок («от восхода», то есть восточной колонны, «до заката», то есть западной). Если герои не смотрели на колонны на арене, им придётся сражаться ещё в одной схватке. Если игроки не могут понять, что нужно делать, пусть Белаксий скажет, что видел такие же письмена на колонне на арене.

Правильная последовательность букв: Ξ, Ψ, Φ, Ω. Если герои допустили ошибку, нажатые кнопки возвращаются на место, но так как механизм очень стар, это занимает целый день.

Под дворцом

Нажав нужные кнопки, герои слышат щелчок, и алтарь поворачивается, открывая ведущую глубоко вниз каменную лестницу. Поставить алтарь на место невозможно, и рано или поздно стражи обнаружат проход (см. ниже «Тревога!»).

Коридор ведёт к многоуровневому лабиринту потайных комнат. Дворец стоит на высоком утёсе, поэтому комплекс чем-то похож на башню, на которую герои заходят сверху и спускаются глубоко вниз, к уровню моря.

Для каждого из этажей описано два примечательных помещения. Если герои торопятся сбежать из дворца, вытяните карту и по её цвету определите, какое из помещений им попалось. Искатели приключений, решившие не спеша осмотреть подземелье, побывают в обоих.

Тревога! Если герои всё сделали тихо, стражники заметят побег и вышлют в погоню отряд солдат только через час. Один этаж можно пройти за полчаса, если всё тщательно осматривать, и всего за пятнадцать минут, если торопиться.

Стражники (2 на героя): воспользуйтесь параметрами солдата. См. стр. 49.

(П) Десятник (1): воспользуйтесь параметрами солдата. См. стр. 49.

Первый этаж

Чёрная карта: яма-ловушка. В узком коридоре, по которому можно идти только друг за другом, скрывается яма-ловушка. Идущий впереди герой должен пройти проверку *внимания (–2)*, иначе упадёт в яму (глубина 6 клеток) с кольями. Он получает 2d6+2 урона, а товарищам нужно найти способ его спасти.

Красная карта: стая грызунов. Герои побеспокоили стаю чёрных крыс, которые в течение одного раунда атакуют отряд (2d4 урона), а затем удирают. В комнате есть несколько незажжённых факелов, которые герои могут взять с собой.

Второй этаж

Чёрная карта: спрятанная кузница. Пусть остановившиеся перевести дух герои пройдут проверку *внимания* (–4, если они торопятся). При успехе они чувствуют сквозняк и обнаруживают потайную дверь! За ней находится небольшая, полностью оснащённая кузница. Проверка *знания (религия)* позволяет понять, что эта потайная комнатка — Благословенная кузница, одна из главных святынь в любом храме Гулиана. На наковальне лежит причудливого вида кинжал, Гулианово Пламя (см. врезку).

Красная карта: коридор мертвецов. В этом коридоре множество ниш, в которых покоятся давно умершие жрецы-кузнецы в боевом облачении. Они не могут причинить вреда, но зрелище это немного пугает. Если героям достанет смелости обокрасть покойников (проверка *характера*, чтобы избежать тошноты, и *внимания*, чтобы найти что-нибудь ценное), при успехе они находят старое холодное оружие (в случае

Реликвия: Гулианово Пламя

Этот кинжал, клинок которого напоминает формой язык пламени, выкован из метеоритного железа. По сравнению с обычными кинжалами он отличается особой остротой (+1 к проверкам урона), но истинная сила Гулианова Пламени в другом. Исключительным оружием его делает нанесённая жрецами-кузнецами метка Кующего (см. книгу «Варвары и чудовища»). Вдобавок, во время битвы с демоном или существом со слабостью (огонь) клинок способен обратиться в язык пламени (как при использовании силы сокрушение). Высвободить силу метки, так же как и призвать огненный клинок, можно только один раз: после этого кинжал превратится в обычное оружие, хотя и останется таким же острым.

осложнения (1) при проверке драки оно ломается), а при подъёме — оружие и щит.

Третий этаж

Плачущая девочка. Обследуя коридоры, герои слышат, что неподалёку кто-то плачет. Они обнаруживают небольшую комнату, где на полу лежит маленькая девочка. Её зовут Карана, она служанка, сбежавшая из храма несколько дней назад. На неровном полу в середине комнаты она вывихнула лодыжку и теперь не может идти. Девочка молит о помощи.

История подозрительная, да и не стыкуется с тем, что здесь теперь не храм, а дворец аристократа. Проверка *внимания (–2)* позволит бдительным героям заметить на грязном полу окружающие девочку странные символы. Проверка *знания (сверхъестественное)* покажет, что это защитный круг; при подъёме персонаж понимает: эта магия запечатывает демонов!

Девочка — это могущественный демон, Ластор Проклятый, столетия назад запертый здесь жрецами. Если кто-нибудь ступит в круг, Ластор окажется на свободе и нападёт на героев! Если у них нет Гулианова Пламени, придётся спасаться бегством (разыграйте *погоню*).

(ДК) Ластор Проклятый (1): см. стр. 48.

Четвёртый этаж

Опасный выход. Герои наконец-то добрались до полузатопленной комнаты в самом низу башни. Отсюда есть выход на побережье, но между героями и свободой стоят два препятствия. Во-первых, проход забран старой металлической решёткой, которую придётся сломать. Во-вторых, в комнате живёт гигантский краб, который очень не любит чужаков. Он попал сюда между прутьями решётки, когда ещё был мал, а теперь так вырос, что не может выбраться. Из-за залившей пол воды некоторые участки поля боя считаются *труднопроходимыми*.

Если герои убьют чудовище, то совместная проверка *силы* позволит им за десять минут выломать решётку. Для того же, чтобы выбить её во время схватки с крабом, потребуется бросить *вызов судьбе*, проходя проверки *силы*: чтобы проделать проход достаточной ширины, нужно выломать из решётки три прута, добившись трёх успехов.

Оказавшись на берегу, герои должны доплыть до материка (в 100 метрах) — и они на свободе.

(ДК) Гигантский краб (1): см. стр. 48.

Эпилог

Побег с арены — лишь первый шаг к свободе. Когда исчезновение гладиаторов обнаружат, пантарк отправит в погоню стражников и ищеек. Пока герои не покинут земли Лукреция, они не будут в безопасности.

Пантарк Лукреций прекрасно подходит на роль злодея, который будет снова и снова становиться у героев на пути. Он невероятно богат и может позволить себе вербовать охотников, убийц и даже самых экзотичных наёмников, которые постараются схватить беглецов и вернуть назад на арену.

Существа и персонажи ведущего

Гигантский краб

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d8.
Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 9+4.
Особенности:

- **Броня +4:** толстый панцирь.
- **Клешни:** сила+d8. Дальность 2.
- **Размер +3:** гигантский краб вместе с панцирем весит полтонны.
- **Слабость (глаза):** единственная незащищённая часть тела краба — это глаза. Направленная в них *прицельная атака* (–4) позволяет обойти *броню* и игнорировать модификатор за *размер*, таким образом снижая *стойкость* чудовища до 6.

Ластор Проклятый

Этот демон предстаёт в облике ужасного человекообразного существа с пёсьей мордой и острыми, как бритва, когтями. Он томился в заточении веками и теперь жаждет одного — убивать!

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: выслеживание d10, драка d8, запугивание d8, маскировка d6, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Особенности:
- **Демон:** демоны невосприимчивы к болезням и ядам и получают +2 к попыткам выйти из *шока*.
- **Когти:** сила+d6.
- **Неуязвимость:** Ластор получает урон, только если была задействована его слабость. Другие атаки могут привести к *шоку*, но не *ранениям*.
- **Превращение:** Ластор может принять человеческий облик. Навык *убеждения* отражает способность демона притворяться человеком.
- **Слабость (магия и сталь):** Ластор получает полный урон только от магии, а также магического и стального оружия.
- **Ужас:** персонаж, узревший истинный облик Ластора, должен пройти проверку *храбрости*.

Химера

Химера — странное порождение природы, пойманное на Островах Изувеченных. У неё чешуйчатое туловище ящерицы и три головы: одна осьминожья, увенчанная множеством длинных щупалец, другая, огромная и яростная — ястребиная, а третья — голова прожорливого ящера. Химера — крайне агрессивный хищник.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d10.
Навыки: драка d8.
Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 9+2.
Особенности:
- **Броня +2:** чешуйчатая кожа.
- **Быстрая регенерация:** химера может проходить проверку *выносливости* в начале каждого раунда, чтобы исцелять полученный урон, если только её ранения не были нанесены огнём.
- **Размер +2:** химера размером с быка.
- **Слабость (огонь):** химера получает удвоенный урон от атак огнём.
- **Трёхголовая:** химера может каждый раунд атаковать трижды, по одному разу каждой головой, без штрафа за *несколько действий*. Эти атаки могут быть нацелены на разных противников. Щупальца осьминога (сила+d4, *дальность* 3), ястребиный клюв (сила+d6, ББ 2), пасть ящера (сила+d8).
- **Ужас:** вид химеры вызывает ужас, заставляя персонажей проходить проверку *храбрости*.

Волк

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d6.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Особенности:
- **Быстроногий:** использует d10 вместо d6 во время бега.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Инстинкт хищника:** волк инстинктивно пытается вцепиться в самые уязвимые области тела противников. В случае подъёма при атаке он поражает наименее защищённую бронёй область тела противника.
- **Размер −1:** волки — не очень крупные животные.

Лев

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.
Черты: боевая ярость +.
Особенности:
- **Зубы или когти:** сила+d6.
- **Ночное зрение:** львы не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Размер +2:** вес льва может превышать 250 кг.
- **Яростный наскок:** львы нередко набрасываются на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое им дают вес и когти. Лев может прыгнуть на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам *атаки* и *урона*. Тем не менее, при использовании данного манёвра его *защита* уменьшается на 2 до его следующего действия.

Солдат

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d4, метание d6, стрельба d6.
Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5+2.
Снаряжение: средний доспех (+2), щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4, дистанция: 3/6/12), лук (урон 2d6, дистанция: 12/24/48).

Каудру

Куртизанка Бефара сладострастно потянулась всем телом и уставилась на меня странными, голодными глазами. Её невероятное преображение началось. Сперва чешуйками стала покрываться кожа на лице, затем на шее, на груди и, наконец, на руках. Пальцы срослись воедино, но Бефара, казалось, не испытывала никакой боли. Теперь кисти её рук выглядели точь-в-точь как змеиные головы и то и дело высовывали крошечные жала.

Распахнув объятия, искусительница зашептала:

— Осмелишься ли ты испробовать ласку женщины-змеи?

— из писем Юстина Синтарийского

Обитает: в южном полушарии.

Описание: ещё до Керонской империи южную часть ойкумены населял загадочный народ. Внешне эти существа не отличались от обычных мужчин и женщин, но были способны превращаться в чудовищных полулюдей-полузмей.

Среди книжников нет единого мнения об истинной природе этих созданий, именуемых каудру. Одни говорят, что это люди, которых изменила таинственная болезнь, другие считают, что каудру — отдельный вид.

Как бы то ни было, каудру поклонялись древнему божеству, Змею, Пожирающему Мир, и с его именем на устах покорили дикие племена, жившие рядом с рекой Мечей (нынешний Кирос), создав маленькое, но сильное царство.

Каудру рождены властвовать; в этом им помогает особое свойство. Когда представитель этого народа принимает свой чудовищный облик, кисти его рук превращаются в змеиные головы. Их укус ядовит, и если разумно отмерять дозу, яд вызывает у людей прилив невероятного наслаждения, а зависимость от него крепче, чем от любого лотоса. Большие дозы смертельны, но погибает жертва, не помня себя от удовольствия.

Когда Керонская империя набрала силу, она завоевала царство каудру, но не разрушила его. Керонские чернокнижники высоко ценили яд этих созданий, а также держали их женщин в качестве наложниц.

После падения Звезды Ужаса и гибели Керонской империи каудру обрели свободу. Но большая их часть не смогла пережить климатических сдвигов, которые принесла с собой катастрофа, а восставшие рабы керонцев, которые всегда считали, что каудру заодно с их угнетателями, вынудили змеиный народ затаиться среди обычных людей. Некоторые из них переселились в дальние края в поисках возможностей заполучить влияние и власть.

Каудру по природе своей — манипуляторы и предпочитают действовать из тени, порабощать и управлять, не показываясь на глаза. Однако эти коварные твари столкнулись с серьёзной проблемой: их численность сократилась, вынудив каудру спариваться с людьми, и змеиная кровь ослабела. От многих союзов рождались дети, не унаследовавшие змеиных способностей и черт.

Но род, к которому примешалась кровь каудру, осквернён навеки, и даже через много поколений в нём может появиться истинный получеловек-полузмей. Чаще всего такие люди ничего не знают о своей природе и живут обычной жизнью. Весь народ каудру считает первостепенной задачей выискивать и «пробуждать» этих людей, именуемых «спящими». Для них это единственный способ не допустить вымирания.

Женщина каудру

В своей истинной форме женщины каудру остаются очень красивыми, хотя и слегка отталкивающими.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

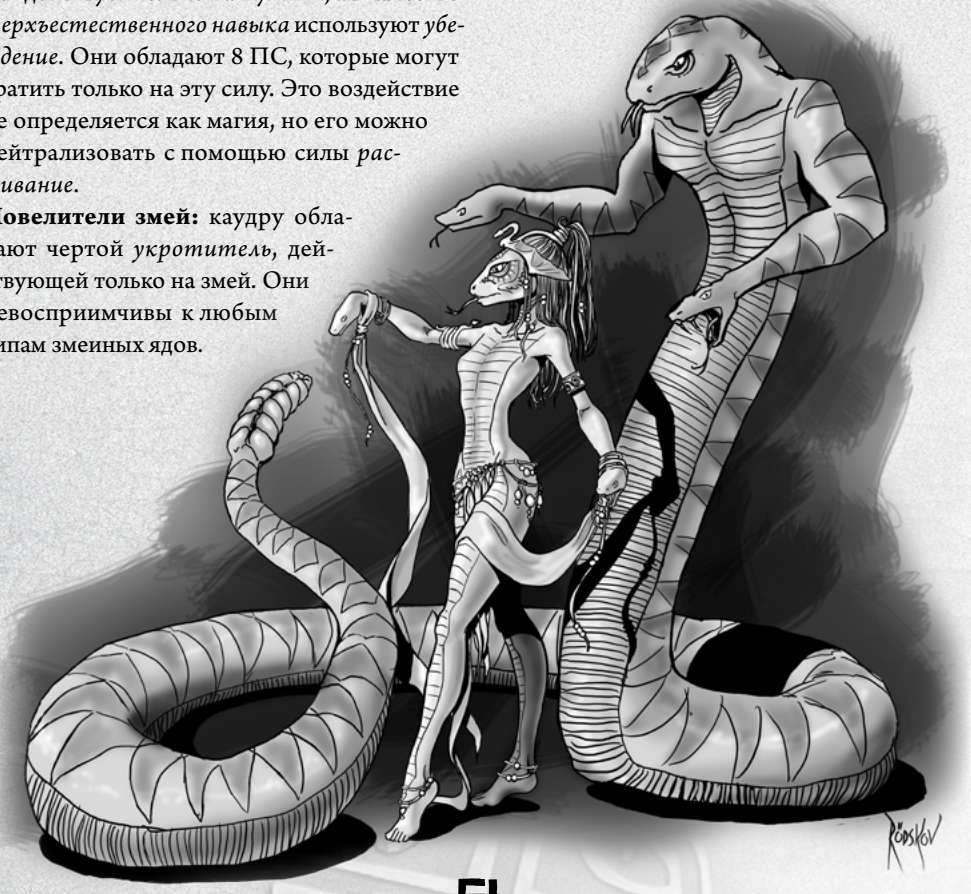
Навыки: драка d8, маскировка d6, убеждение d10, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +4.

Черты: упреждающий удар.

Особенности:

- **Исключительная красота:** женщины каудру отличаются странной, нечеловеческой красотой, и притягательной, и отталкивающей одновременно. Они получают +4 к *харизме*.
- **Очаровывающая мужчин:** женщины каудру могут манипулировать мужчинами с изяществом и коварством, одним лишь взмахом ресниц заставляя их чувствовать себя богами или червями. Женщины каудру обладают силой *усилить/ослабить параметр*, которая действует только на мужчин, а в качестве *сверхъестественного навыка* используют *убеждение*. Они обладают 8 ПС, которые могут тратить только на эту силу. Это воздействие не определяется как магия, но его можно нейтрализовать с помощью силы *рассеивание*.
- **Повелители змей:** каудру обладают чертой *укротитель*, действующей только на змей. Они невосприимчивы к любым типам змеиных ядов.
- **Рудиментарные руки:** руки каудру не слишком пригодны для работы. При выполнении заданий, требующий тонких манипуляций, каудру получают штраф –2.
- **Укус головой:** сила. При укусе головой каудру впрыскивает в кровь жертвы смертельный яд.
- **Укус рукой:** сила. Кусая рукой, каудру впрыскивает в кровь жертвы «яд наслаждения». Цель, провалившая проверку *выносливости*, ощущает прилив невероятного наслаждения и оказывается в *шоке*. Она выходит из *шока* по обычным правилам, а чувство удовольствия сохраняется в течение нескольких часов. Этот яд вызывает сильную зависимость, и жертва должна пройти проверку *характера*; при этом каждый последующий укус накладывает на неё штраф –1, вплоть до –4. При провале цель получает крупную *дурную привычку*. По желанию каудру может впрыснуть большую дозу яда, как при укусе головой.



Мужчина каудру

В истинной форме у мужчин каудру нет ног, но вырастает змеиный хвост, и они становятся невероятно сильными.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d8, маскировка d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Повелители змей:** каудру обладают чертой *укротитель*, действующей только на змей. Они невосприимчивы к любым типам змеиных ядов.
- **Размер +1:** самец каудру крупнее человека-мужчины.
- **Рудиментарные руки:** руки каудру не слишком пригодны для работы. При выполнении заданий, требующий тонких манипуляций, каудру получают штраф –2.
- **Удушение:** в случае подъёма при атаке каудру может по желанию заключить тело противника в свои кольца. С момента заключения в кольца и в течение каждого последующего раунда каудру наносит своей жертве сила +d6 урона. Жертва может вырваться во время своего хода, добившись подъёма при встречной проверке *силы*.
- **Ужас:** персонаж, увидевший мужчину каудру, должен пройти проверку *храбрости*.
- **Укус головой:** сила. При укусе головой каудру впрыскивает в кровь жертвы смертельный яд.
- **Укус рукой:** сила. Кусая рукой, каудру впрыскивает в кровь жертвы «яд наслаждения». Цель, провалившая проверку *выносливости*, ощущает прилив невероятного наслаждения и оказывается в *шоке*. Она выходит из *шока* по обычным правилам, а чувство удовольствия сохраняется в течение нескольких часов. Этот яд вызывает сильную зависимость, и жертва должна пройти проверку *характера*; при этом каждый последующий укус накладывает на неё штраф –1, вплоть до –4. При провале цель приобретает крупную *дурную привычку*. По желанию каудру может впрыснуть большую дозу яда, как при укусе головой.

Сценарий — «История, рассказанная шёпотом»

Требования

Приключение разворачивается в Киросе близ синтарийской границы. Действие может происходить в любом небольшом или крупном городе, находящемся на берегу реки в тёплой и влажной местности. Антагонисты в этом приключении очень коварны и искушены в использовании ядов. Ведущий должен учесть, что без помощи старца Пемы шансы героев на выживание будут очень малы.

Завязка — «Няньки для аристократа»

Влиятельный кирийский аристократ Амапур Раджа нанял героев в качестве «нянек». Они должны сопроводить его сына Саласара из города Кирос в Кенатон, где мальчик остановится в гостях у дяди. Его отец — важная фигура в политической жизни Кироса, и полагает, что вдали от столицы наследнику будет безопаснее. Амапур предупредил героев, что его политические враги могут совершить на мальчика покушение; в особенности он упомянул богатого купца Рамита — влиятельного политика и своего заклятого врага.

Для безопасного и комфортного путешествия Амапур Раджа нанял роскошный корабль «Бархатное перо», который сейчас спокойно плывёт по течению реки Мечей. Поездка проходит без приключений, но приятной её не назовёшь: Саласар — это высокомерный и жестокий 16-летний тиран. Единственный человек, способный его выносить — это старец Пема, личный наставник и врач Саласара, алхимик, многие годы служивший его семье.

На самом деле...

Никто этого не знает, но в жилах Саласара течёт кровь каудру; мальчик — один из «спящих». Саласар жесток к людям не только потому, что рос избалованным аристократом, но и из-за своей истинной природы. Ему предстоит попасть в город Калат, древнюю крепость каудру, где живут «пробудившиеся».

Дальнейшее развитие приключения

История начинается с того, что герои несут вахту на главной палубе корабля. По приказу Саласара мускулистый матрос собирается высечь миловидную девушку-рабыню, которая пролила вино на тунику юного господина. Мальчишка с наслаждением наблюдает за экзекуцией.

Всем на корабле очевидно: маленькому паршивцу просто скучно, и в таких случаях он находит себе какое-нибудь, обычно неприятное для всех остальных, развлечение. Эта сцена — подходящая возможность дать игрокам вжиться в образ и получить представление о том, кого их персонажи будут охранять. Хотя герои здесь для того, чтобы обеспечивать его безопасность, Саласар ненавидит, когда ему перечат, и упивается своими властью и положением.

Злоключения в порту

Во второй половине дня корабль подходит к прибрежному городу Калат (см. врезку). Здешний раваль (градоправитель) по имени Ромман — родственник Саласара, и этикет требует, чтобы юный господин нанёс ему визит и переночевал во дворце. Теперь, когда Саласар сошёл с корабля и его может подстерегать опасность, героям нужно быть бдительными.

В порту полно народу. Когда юный господин и герои сходят на берег, с соседнего корабля с помощью деревянного ворота сгружают товары. Четыре тяжёлых кувшина падают как раз туда, где стоит Саласар!

Ближайший герой (выбирается случайно) может спасти его, пройдя проверку ловкости. При провале герою удаётся оттолкнуть Саласара, но тяжёлые кувшины обрушиваются на него самого, нанося 2d6 урона. Однако настоящая угроза скрыта внутри кувшинов: когда они падают и разбиваются, внутри оказывается копошащаяся масса небольших, но крайне опасных и рассерженных змей!

Портовые работники в панике разбегаются. Прежде чем его защитники смогут сразиться со змеями, Саласара успеют укусить по меньшей мере трижды. Дотрагиваться до этих тварей опасно; героям нужно отыскать импровизированное оружие (например, вёсла, *дальность* 1 или 2) или прибегнуть к *уловкам* (скажем, вылить на змей вино из бочки, чтобы смыть их прочь). Важно дать игрокам понять, что Саласара нужно спасти как можно скорее.

Речные гадюки (10): см. стр. 59.

Когда бой заканчивается, юный господин лежит на земле и бьётся в конвульсиях. Старец Пема бежит к нему на помощь, но все понимают, что дело безнадёжно: мальчишку покусали столько раз, что это верная смерть даже для самого выносливого силача. Парень внезапно вскрикивает и затем затихает, глубоко дыша.

Старец Пема плачет от счастья: похоже, Саласар оказался невосприимчив к змеиному яду! Толпа разражается радостными криками, и многие калатцы кланяются Саласару: здесь верят, что того, кто благополучно пережил укус ядовитой змеи, благословили небеса. Тем временем герои пытаются разобраться, что произошло.

Калат

Герои могут пройти проверку общедоступного знания (–2; +2 для кирийцев) *или* знания (Кирос)*, чтобы определить, что им известно о Калате. Сообщите каждому игроку набор сведений, соответствующий степени успеха его проверки и ниже; таким образом, если персонаж получил подъём, сообщите игроку все три набора сведений.*

Провал. *Калат — прибрежный город на реке Мечей.*

Успех. *Калат — оживлённый портовый город на Золотом тракте. Он расположен не очень далеко от джунглей, но непосредственно вокруг города — ухоженные поля.*

Подъём. *Калат известен как Змеиный Город. Змея — символ Калата, здешние жители почитают её как олицетворение плодовитости, воплощение мудрости и истребителя крыс. Змеи — распространённый мотив в городской архитектуре и даже значимое блюдо здешней кухни: Калат славится змеиным мясом — деликатесом, который продаётся во все южные страны.*

Водных гадюк здесь употребляют в пищу, рыбаки ловят их вдоль реки и привозят в Калат, так что такой груз здесь — обычное дело. Работников, которые управляли воротом, здесь уже нет: страшась за свои жизни, они немедленно сбежали.

Что бы ни думали игроки, несчастный случай был всего лишь несчастным случаем. Однако если ведущий хочет пустить их по ложному следу, он может добавить какие-нибудь детали, которые могли бы натолкнуть на мысль, что это была попытка убийства.

Интригующий банкет

Саласара поскорее уводят во дворец, а по городу стремительно расходятся слухи о том, что случилось в порту. Люди выбегают на улицы, чтобы посмотреть на того, кому удалось пережить «гадючий поцелуй».

Во дворце раваль Ромман старается как может, чтобы загладить вину перед родичем. Саласар обожает быть в центре внимания и великодушно принимает извинения Роммана.

Ромман — толстяк и истинный гурман, и его повара знают своё дело: синтарийский горошек и баранина из далёкого Зандора — лишь немногие из поданных гостям деликатесов, не говоря уже о жемчужине здешней кухни — змеях, приготовленных всеми возможными способами. Герои, присутствующие на ужине как телохранители, сидят за отдельным столом, в нескольких шагах от Саласара. Хотя гостей развлекают несколько певцов и музыкантов, а Ромман поддерживает беседу как может, Саласару не слишком весело.

В конце ужина слуга объявляет о неожиданном визите Янтары, верховной жрицы храма Эту, богини плодородия, вместе со свитой, включая стражников и певцов. Появление жрицы впечатляюще обставлено: её паланкин вносят мускулистые невольники в масках в окружении красивых девушек.

Янтара немолода, но привлекательна; на колене у неё — ручная змея. Янтара говорит, что хотела собственными глазами увидеть юношу, выжившего после «гадючьего поцелуя». Она также предлагает равалю и его гостям повеселиться. Всем известно, что культ Эту очень богат, а её жрицы не отличаются целомудрием.

Янтара просит одну из жриц, темнокожую девушку по имени Мара, потанцевать с юным господином. Движения Мары очень соблазнительны, и Саласар просто очарован. После танца Янтара вместе с последователями возвращается в храм, но оставляет Мару развлекать юного аристократа на всю ночь — предложение, от которого не отказался бы ни один шестнадцатилетний мальчишка.

Разыгрывать эту ситуацию может быть очень забавно: что бы герои ни говорили и ни делали, Саласар всё равно не отошлёт девушку в храм и не согласится, чтобы в его комнате ночью находилась стража! Он согласен лишь на то, чтобы выставить часовых перед дверью и под балконом.

Герои, бдящие перед дверью, услышат лишь ожидаемые звуки, и через какое-то время любовники, наконец, засыпают. Позднее старец Пема неслышно входит в комнату, чтобы проверить, как там юный господин, но открыв двери, он видит, что комната пуста! И Саласар, и Мара исчезли!

Стражники, стоявшие под балконом, спят. Проверка *лечения* позволит героям узнать, что их усыпали эссенцией лотоса. Когда часовых удаётся разбудить, они могут вспомнить лишь, что почувствовали в воздухе сладкий аромат. В комнате Саласара нет следов борьбы, и вся сцена напоминает скорее побег, чем похищение: молодые люди сделали верёвку из простыней и спустились по ней в сад. Калитка в дальнем конце сада, обычно закрытая, распахнута настежь.

Ясно, что Саласару и Маре кто-то помог выбраться из дворца.

Мальчишка в бегах

Но зачем они это сделали? Похоже, что Мара убедила парня куда-то за ней последовать.

Старец Пема в панике и боится, что Саласар мог попасть в западню, расставленную одним из врагов его отца, купцом Рамитом. Он не хочет беспокоить раваля, по крайней мере пока, потому что градоправитель непременно организует масштабные поиски по всему городу, а это подвергнет жизнь Саласара ещё большей опасности. У героев остаётся только одна возможность: найти и вернуть мальчика до рассвета.

Важная улика. Калитка в конце сада выходит в переулок, в конце которого стоит малень-

кая заброшенная лачуга. Внутри герои находят старого нищего пропойцу по имени Кулет. За несколько монеток он рассказывает, что некоторое время назад в сад занесли паланкин и через несколько минут унесли. По описанию он напоминает тот, которым пользовалась Янтара.

Первое место, где следует искать Саласара, — храм Эту, хотя старец Пема сомневается, что культ может быть связан с его исчезновением.

Он ошибается. Верховная жрица Янтара — женщина каудру, при помощи своего яда поработившая всех последователей Эту в храме. Рассказ о мальчике, уцелевшем после змеиных укусов, убедил её, что Саласар может быть одним из «спящих». Мара приведёт его в тайный храм Змея, Пожирающего Мир, скрытый под храмом Эту, для проведения ритуала; если мальчик переживёт его, то «пробудится», если же нет — погибнет.

Открытые двери

Герои легко находят храм Эту. Несмотря на поздний час, из распахнутых ворот храма струится свет, и люди выходят и заходят. Это религиозный праздник Открытых дверей, когда любому, и старику, и юнцу, и красавцу, и уроду дозволено войти в храм и «причаститься» вместе со жрицей.

Герои могут войти через главные ворота, но если они предпочтут действовать незаметно, то могут попасть внутрь через задний двор. Оттуда не составит труда проникнуть во внутренние помещения, поскольку стража по случаю праздника утратила бдительность.

Если персонажи предпочитают более прямолинейный подход и устремляются через главные ворота, их встречает Рангира, старая жрица, которая спрашивает, явились ли они, чтобы участвовать в празднестве богини. Если герои принимают приглашение, их ведут в отдельную комнату, где искателей приключений развлекают несколько служительниц. Их губы смазаны усыпляющим голубым лотосом, и каждый персонаж, который поцелуется со служительницей, должен пройти проверку выносливости, иначе окажется утомлён. Пока герои борются со сном, Рангира возвращается вместе со стражниками и нападает на них!

Если герои отказываются и просят аудиенции у верховной жрицы, Рангира проводит их в отдельную комнату и просит подождать. Но вместо верховной жрицы появляются те же стражи, которые описаны выше. Они сражаются с героями насмерть, но Рангиру можно захватить в плен.

Храмовые воины (1 на героя): см. стр. 59.

(П) Рангира, жрица Эту (1): воспользуйтесь параметрами последователя культа, добавьте черту жрец. См. стр. 59.

Служительницы Эту (1 на героя): воспользуйтесь параметрами последователя культа, добавьте черту привлекательность и уменьшите значение навыка драки на одну ступень. См. стр. 59.

Змеиное гнездо

Если герои возьмут Рангиру в плен и допросят, она заявит:

> *— Юный Саласар — счастливейший человек! Этой ночью, в тайном Змеином гнезде, он узнает правду о своём происхождении.*

Больше ничего она не сообщит, даже если ей угрожать. Проверка *внимания* позволит героям заметить, что Рангира непроизвольно поглядывает в сторону внутреннего храма, помещения, куда могут входить только жрицы Эту. Если все они провалят проверку, это заметит старец Пема.

Во внутренних помещениях тихо и безлюдно. В середине стоит статуя Эту в облике беременной женщины, но комната также украшена изображениями змей. Даже сама богиня держит в руках змею.

В дальней стене находится замаскированная дверь, ведущая в тайный храм того, кому здесь молятся на самом деле: Змея, Пожирающего Мир. Чтобы найти дверь, нужно пройти проверку *внимания*, которая может быть *совместной*. При провале позвольте героям попробовать снова столько раз, сколько понадобится, но на каждую попытку уйдёт десять минут, а вам придётся вытянуть карту из *колоды действий*. Если она *трефовая*, в помещение заходит отряд храмовых воинов, услышавших шум.

Храмовые воины (1 на героя): см. стр. 59.

Храм состоит из нескольких участков, и в нём царит почти полная темнота; если не сказано иного, считайте, что герои действуют в *сумраке*. Чтобы попасть в запертые комнаты, придётся воспользоваться навыком *взлома*. Карта храма не потребуется: это место — настоящий лабиринт, но ведущий может по собственному выбору позволить отряду обследовать все описанные ниже помещения, или часть из них, в указанном здесь порядке:

Дверь с ловушкой. Лестница ведёт вниз, к закрытой двери, богато украшенной ониксами и золотой росписью. Дверная ручка находится внутри декоративной змеиной головы, и это — ловушка. Если дёрнуть ручку вниз, как обычно, срабатывает механизм. Герой должен пройти проверку *ловкости (–4)*, иначе ему в руку вопьются змеиные зубы, пропитанные сильным ядом. Дверь откроется, если повернуть ручку вверх. Чтобы заметить ловушку, требуется проверка *внимания (–2)*, а чтобы обезвредить — проверка *взлома (–2)* или какая-нибудь хитрая уловка (например, на дверную ручку можно нажать палкой).

Клетки для одурманенных. Вдоль этого коридора идёт ряд из множества клеток, и кругом слышны глухие стоны. В каждой клетке находится 2d6 сильно одурманенных людей. Они выглядят, как будто находятся на вершине блаженства, но от них не чувствуется запаха лотоса или другого известного зелья. Если искатели приключений пытаются что-то у них выведать с помощью навыков *убеждения (–2)* или *запугивания (–2)*, единственное, что может пробормотать один из одурманенных: «Золотая змея значит смерть».

Спящие стражи. В этом большом помещении теплее, чем в остальном храме. Проверка *внимания (–2)* позволяет заметить в углу две странные кучи: это гигантские удавы, стражи храма. Они спят и считаются пассивной охраной, так что если герои не будут шуметь, то смогут добраться до выхода без дополнительных осложнений.

(П) Гигантские змеи (2): см. стр. 59.

Жрица-отравительница. Из этого помещения струится слабый свет и доносятся тихие напевы. Внутри находятся жрица Эту и дюжина последователей культа, половина из которых в коматозном ступоре (*истощены*). Жрица держит в одной руке стилет в виде клыка, а в другой — бутылочку. Жрица погружает клинок в жидкость, а затем колет служителя в шею, что вызывает у него приступ блаженства. В бутылке находится яд каудру, и служители явились сюда за ежедневной дозой. Жрица и её последователи будут драться насмерть.

Последователи культа (6): см. стр. 59.

Жрица Эту (1): воспользуйтесь параметрами последователя культа. Она считается предводителем этой группы и вооружена отравленным кинжалом, удар которым оказывает тот же эффект, что особенность каудру *укус рукой*. См. стр. 59.

Коридор смерти. Идя по длинному коридору, герои видят слева инкрустированные нефритом двери. При ближайшем рассмотрении двери оказываются богато и разнообразно украшены, и на них нанесено (проверка *внимания*) изображение золотой змеи. Двери ведут в другой, короткий, коридор, который заканчивается такими же дверями, и едва кто-то попытается их открыть, срабатывают ловушки, которыми этот коридор буквально переполнен. Сперва с потолка падает решётка (*стойкость* 10), отрезая путь к отступлению, затем в стенах раскрываются маленькие окошки, и из них выползают речные гадюки — по 2d4 каждый раунд вплоть до максимума в 20! И окошки, и щель для решётки можно заметить, если игроки прямо заявят, что герои осматривают потолок, и успешно пройдут проверку *внимания*.

Речные гадюки (20): см. стр. 59.

Сокровищница. В этом помещении стоит золотой идол, напоминающий свернувшуюся трёхглазую змею (стоит 4000 лун, весит 36 кг). Вдобавок здесь находятся храмовые сокровища: россыпи драгоценных камней, украшений, монет и т. п. общей стоимостью 5000 лун и весом в 22 кг. Кажется, что сокровищница не охраняется, но стоит сдвинуть идола, раздастся звук гонга, и в течение 3d6 раундов прибегут поднятые по тревоге храмовые воины.

Храмовые воины (2 на героя): см. стр. 59.

Ночь пробуждения

Наконец, вы добираетесь до главного зала храма. Это древнее сооружение, стены и колонны которого выстроены в необычной манере. В середине окружённая последователями Янтара читает молитву на странном шипящем языке. Она стоит перед массивным каменным идолом, изображающим гигантскую трёхглазую змею, приподнявшуюся над землёй и готовую напасть. По обеим сторонам статуи бдят двое храмовых воинов в масках.

Внезапно молитва прекращается, и входят Мара и Саласар. Кажется, с мальчиком всё в порядке, хотя он выглядит озадаченным.

Толпа неподвижна. Янтара обращается к Саласару:

— Юноша! Сегодня ты узнаешь правду о своём происхождении. Узри!

И, к вашему изумлению, её тело начинает меняться, превращаясь в прекрасную и жуткую помесь человеческого и змеиного!

— Мара, — шипит она, — ты преданно служишь Змею, Пожирающему Мир. Подойди и получи свою награду.

Рука жрицы кусает девушку, которая падает на колени, не помня себя от наслаждения.

Затем Янтара кусает Саласара, и тот падает на землю в конвульсиях.

— Я умираю! — кричит он.

— Нет, ты познаёшь свою истинную суть! — шипит женщина каудру.

Тело Саласара бьётся, извивается, и он превращается в такое же существо, как и Янтара: гигантскую змееподобную тварь, у которой вместо пальцев растут змеиные головы!

— Пробудись! Наконец-то змеиная кровь в твоих жилах пришла в движение! Ты — дитя моего народа! Добро пожаловать, брат, сын, муж! Добро пожаловать к твоему истинному народу! А теперь пусть наша Мара получит от тебя последнюю награду!

Саласар, словно ожидавший этой самой команды, раскрывает гигантскую пасть и одним движением откусывает несчастной девушке голову!

В этот момент старец Пема в ужасе кричит:

— Ради всех богов! Остановите это мерзкое чудовище!

В последней битве сценария героям и старцу Пеме противостоят Янтара, Саласар и приверженцы змеиного культа.

Не убивайте! Пема требует, чтобы герои пощадили мальчика. Старик пытается привести Саласара в чувство. Хотя у мальчишки злое сердце, он любит учителя, и если выиграть достаточно времени, Пема может до него достучаться. Рассматривайте эту ситуацию как *вызов судьбе*, в котором старец Пема будет проходить проверки *убеждения*. Если он получит пять успехов за пять раундов, мальчик вернётся к человеческому облику. То же происходит, если он оказывается без сознания. Если же Пема не справляется с задачей за пять раундов, змеиная кровь в жилах Саласара возобладает, и он получит до конца боя черты *боевая ярость* и *стальные нервы+*.

Фанатики. Когда Саласар или Янтара оказываются убиты или без сознания, последователи сходят с ума, получая черту *берсерк*. Когда убиты или без сознания оказываются оба, несчастные понимают, что лишились источника яда наслаждения, к которому привыкли, и убивают себя ударами кинжала в грудь.

Последователи культа (3 на героя): см. стр. 59.

Храмовые воины (2): *сила* и *выносливость* этих отборных стражей равняются d10. См. стр. 59.

(ДК) Саласар (1): мужчина каудру — *дикая карта*. См. стр. 52.

(ДК) Янтара (1): женщина каудру — *дикая карта*. См. стр. 51.

Ручная змея Янтары (1): воспользуйтесь параметрами речной гадюки, убрав особенность *водный*. См. стр. 59.

Эпилог

После гибели Янтары и её последователей герои могут вернуть Саласара во дворец, пока никто его не хватился. Мальчик приходит в себя усталым; о минувшей ночи у него остались лишь смутные воспоминания. Пема убеждает его,

что это был просто сон, а Мара вернулась в храм.

Старый алхимик умоляет героев никому не рассказывать правду о Саласаре. Он убеждает их, что не даст чудовищной сущности мальчика вырваться на свободу и найдёт лекарство. Но на самом деле зверя не обуздать уже никогда. У Саласара злая душа, и со временем он всё вспомнит.

Если герои решат сейчас уничтожить Саласара, им придётся драться со старцем Пемой, а отец мальчика, Амапур Раджа, в будущем пошлёт за ними убийц. Если же нет, пройдёт несколько месяцев, и Саласар сам избавится от Пемы и начнёт свой путь злодея. Он будет искать сородичей и постарается изловить тех немногих людей, которые знают его тайну, — героев.

А пока путешествие в Кенатон ещё не окончено. Возможно, купец Рамит действительно нанял убийц, которые поджидают Саласара и его сопровождающих дальше по течению реки Мечей.

Улаша?

Игроки, прошедшие приключение «Варвары и чудовища: Смерть тирана» заметят много общих черт у змеиного демона Улаши и бога змеиного народа каудру. Это воплощения одной и той же сверхъестественной сущности в разных культурах. Если герои победили злого демона в «Смерти тирана», то на время сцены «Ночь пробуждения» в схватке с людьми-змеями и их последователями на них действует черта воин света.

Существа и персонажи ведущего

Старец Пема

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, драка d6, знание (история) d6, лечение d10, секреты лотоса d10, убеждение d6.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Изъяны: верный друг, пацифизм (малый), старость.

Черты: мистический дар (секреты лотоса), новая сила, пункты силы, целитель.

Силы (20 ПС): исцеление (лазурный лотос выздоровления), поддержка (белый лотос очищения), усилить/ослабить параметр (оранжевый лотос обезболивания: повышает лечение).

Снаряжение: очищенный лотос (5 порций), письменные принадлежности, сума для лотоса, эссенции лотоса (по четыре порции эссенций каждой *силы*, которой владеет Пема).

Гигантская змея

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зубы:** сила.
- **Размер +2:** это существо достигает 14 метров в длину и достаточно велико, чтобы проглотить человека.
- **Удушение:** это существо кусает противника в случае успешной проверки *драки* и заключает его тело в свои кольца при подъёме. С момента заключения в кольца и в течение каждого последующего раунда оно наносит своей жертве сила +d6 урона. Жертва может вырваться во время своего действия, добившись подъёма при встречной проверке *силы*.

Последователь культа

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, маскировка d4, убеждение d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: бронзовый кинжал (сила+d4).

Особенности:

- **Предводитель культа:** последователей возглавляют яркие личности. В каждой группе из четырёх или более последователей культа есть предводитель, который получает черту *командный голос*.
- **Фанатик:** последователи культа служат своим хозяевам, каудру, согласно правилу игровых миров «фанатики».

Речная гадюка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d12, драка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Зубы:** сила.
- **Мелкий:** каждый противник речной гадюки получает штраф –2 к проверкам *атаки*.
- **Размер –2:** большинство ядовитых змей достигают 1,2–1,8 метров в длину и всего нескольких сантиметров в толщину.
- **Стремительность:** речные гадюки отличаются исключительной стремительностью. Они могут сбросить *карту действия* достоинством 5 или ниже и получить другую, но новую карту они должны оставить.
- **Яд:** смертельный.

Храмовый воин

Этот мускулистый солдат когда-то был служителем Эту, но теперь его поработила каудру Янтара.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Черты: бугай.

Снаряжение: змеиная маска (+2, только голова), алебарда с бронзовым наконечником (сила+d8, двуручное)

Особенности:

- **Змеиная кровь:** Янтара заправляет еду воинов смесью собственной крови, лотоса и других странных зелий. Такая пища делает храмовых воинов послушнее, и они оказываются под действием проклятия: если воин получает красную *карту действия*, его голова на весь раунд превращается в зубастую змеиную (сила+d6), которой он может атаковать без штрафа за несколько действий. Когда герой впервые видит это внезапное превращение, он должен пройти проверку *храбрости*.

Паучья царица

Тварь возникла из тени. Я не мог оторвать взора от её прекрасного лица: изящного, удлинённого, более красивого, чем у самых миловидных куртизанок Фабертерры. Затем я увидел её тело, этот паучий ужас. Художник во мне отметил, как безупречно соединяются крохотные мышцы её человеческого торса и хитиновое брюшко. Я не мог понять, какому нечистому божеству пришло в голову сотворить такое существо.

— *из писем Юстина Синтарийского*

Обитает: в регионах с тёплым климатом.

Описание: мало кому довелось увидеть это существо, остаться в живых и рассказать о нём. Обычно это удаётся лишь злодеям, чей духовный облик настолько искажён, что ни единому их слову нельзя верить.

В тех немногих рассказах, которые можно считать достоверными, утверждается, что паучьи царицы — это уродливые существа с огромным паучьим телом и женскими головой и верхней частью туловища. Происхождение их неизвестно, но, вероятно, это плод неудачного эксперимента какого-то безумного колдуна прошлого. Паучьи царицы не уступают разумом человеку, их численность очень мала: во всём известном мире существует лишь дюжина особей. Паучьих цариц интересуют размножение и пища, и где бы они ни поселились, они несут с собой смерть и разрушения.

О существовании мужских особей ничего не известно; эти существа спариваются с человеческими мужчинами, которых сочтут достаточно для этого извращёнными. Несмотря на свою злобную натуру, паучьи царицы абсолютно верны своим «мужьям» и сделают для них всё. С другой стороны, они крайне мстительны, и изменника ждёт скорая и страшная смерть.

От таких чудовищных союзов получается потомство: паучья царица может родить множество красных пауков, называемых кровавыми. Эти существа, в которых пульсирует человеческая кровь, подвластны воле матери и, в меньшей степени, человека-отца.

Паучьей царице и её дьявольскому выводку требуется большое количество пищи, и доставать её приходится «мужу». Силой ли, обманом или хитростью он добывает на съедение паукам живых существ. Если человек не справляется с этой главной задачей, паучья царица, решившая, что её «муж» того не стоит, прекращает отношения, проглотив его.

Лишь изредка одной паучьей царице случается родить другую. Если мать ещё не стара и не устала от жизни, она немедленно убивает и пожирает дочь. Позволь она детёнышу жить, юная паучиха выросла бы и сама убила мать, поскольку в логове может быть лишь одна царица.

Паучья царица

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7+3.

Особенности:

- **Грива из пауков:** тело паучьей царицы, словно саваном, покрыто множеством её детёнышей, кровавых пауков, что даёт ей +3 к *броне*. Вдобавок они без проверок наносят 2d4 урона любой цели, оказавшейся в пределах

большого шаблона, центром которого является царица. Кровавые пауки и паучья царица считаются единой сущностью, и детёныши не могут покидать тело матери. Когда царица получает ранение, дополнительная *броня* падает на единицу, а *шаблон* уменьшается на одну ступень, пока совсем не исчезнет.

- **Зубы:** сила. Её укус вызывает лёгкое отравление: персонаж, оказавшийся из-за него в *шоке*, должен пройти проверку *выносливости*, иначе он будет *утомлён*.
- **Паучья госпожа:** царица полностью подчиняет себе любых пауков. У неё есть черты *боевой пыл*, *держать строй!* и *командный голос*, которые можно применять только к паукам.
- **Размер +2:** туловище паучьей царицы размером с человеческое, но остальная часть тела — как у громадного раздутого паука.
- **Ужас:** паучья царица — жуткое существо, вид которого заставляет персонажей проходить проверку *храбрости*.
- **Хождение по стенам:** паучья царица может передвигаться по вертикальным поверхностям и потолку с *шагом* 8.

Сценарий — «Дела любовные»

Требования

Это приключение разворачивается в отдалённом районе Кироса, но его можно перенести в Фабертерру, Синтарию или другой более или менее цивилизованный регион с умеренным климатом.

Завязка — «Солдаты»

Далёкая Вадокара в восточной части Кироса не заслуживает даже звания «городка» — это груда развалин, готовых рассыпаться окончательно. Стены, воздвигнутые в прошлом для защиты от нашествия дикарей, уже разрушились, как и здания за ними. Жители погрязли в бедности, невежестве и безысходности. Тем не менее, Вадокара — кирийский город, и должна уважать закон и назначенного автарком градоправителя.

Но она их не уважала. За последние два года автарк направил двух разных наместников с тем, чтобы утвердиться в городе и отстроить его,

но с обоими что-то случилось, и больше в столице о них никто не слышал. В Вадокару отправляется третий градоправитель, опытный чиновник Темар Ньир — на этот раз в сопровождении дюжины солдат и нескольких отборных воинов в качестве личной охраны.

Эти воины — персонажи игроков. Герой с наивысшим значением *харизмы* или наиболее подходящей биографией объявляется командиром, а остальные получают звания по выбору. Героев с недостаточно высокими боевыми навыками следует назначить на другие должности: советников, целителей и т. п.

Отряду поручено принудить Вадокару к повиновению новому градоправителю. Темара Ньира сопровождает и его высокомерная дочь Меландра.

Информация для ведущего

Вадокара в большой беде. Бывший жрец Эту вероотступник Шендул привёл с собой из джунглей отвратительное существо — юную паучью царицу Рандаму — и пообещал стать её любовником и мужем. Рандама обустроила себе логово среди катакомб, что тянутся под землёй по всему городу, словно паутина. Укрывшись в темноте, Рандама посылает своих ужасных слуг — смертоносных пауков всех видов и размеров, — чтобы те расправились с любым, кто угрожает её возлюбленному. Бывший жрец захватил власть в городе, и бедным жителям остаётся лишь втайне шептать молитвы, прося богов избавить их от этой чумы. А паучья царица стала пешкой в руках негодяя, который пользуется её страстью, чтобы добиваться своего.

Прибытие новых и новых градоправителей, назначаемых автарком, забавляет Шендула. Очередной чиновник и его свита обычно не живут и недели, а Рандама и её потомство получают новую порцию человеческого мяса.

Но на этот раз градоправителя сопровождает отряд героев-чужестранцев…

Дальнейшее развитие приключения

Прибытие

После малоприятной дороги через джунгли герои, Темар Ньир, Меландра и солдаты прибывают в Вадокару. За последние десять дней им пришлось сносить дожди и лихорадку, отбиваться от змей или бороться с напастями, которые ведущий может придумать сам.

По мере того, как искатели приключений приближаются к городу, до них доходят всё более и более дурные слухи: над Вадокарой нависла мрачная тень.

Город практически не охраняется: на воротах никого, а пара часовых на разваливающейся крепостной стене больше похожа на бродяг. Заметив приближающуюся колонну солдат, они тотчас бросаются предупредить своего господина о незваных гостях.

Арест

Шендул встречает нового градоправителя на грязной городской площади, почти у дверей своего дома — храма Эту. Здание совершенно не ухожено — как и сам Шендул. Бывший жрец — это неопрятный, немытый мужчина лет сорока, одетый в грязную красную тунику и прихлёбывающий вино из горла бутылки.

На глазах у безмолвных горожан Шендул открыто насмехается над новым градопровителем, явно провоцируя его.

В этой сцене герои могут пройти две проверки. Во-первых, это проверка *знания (религия)* или *общедоступного знания* (для персонажей-кирийцев). Успех позволяет им узнать, что за туника на Шендуле — это одеяние фагиров, скромных странствующих жрецов Эту, просящих богиню о помощи землепашцам. Но этот человек совершенно не выглядит религиозным и вслух хвастается своим вероотступничеством.

Во-вторых, при успешной проверке *внимания* герои замечают на пальце грязной руки жреца большое золотое кольцо, совершенно не вяжущееся с его обликом. Если они не увидят кольца, на него обратит внимание Темар Ньир. Это «длань правосудия», знак автарка, подтверждающий власть градоправителя. Темар Ньир спрашивает Шендула, где тот его раздобыл, но бывший жрец лишь брезгливо отмахивается.

Градоправитель приказывает обыскать храм, где обнаруживаются и другие личные вещи прежних назначенных автарком людей. Виновность Шендула очевидна, и Темар Ньир приказывает арестовать его, а затем вместе со своими солдатами, включая персонажей игроков, отправляется обустраиваться во дворце. Шендула

Не разделяйтесь!

Возможно, герои разделятся: одни будут искать пропавших солдат, а другие останутся во дворце охранять градоправителя и его дочь. В этом случае на телохранителей во дворце нападают появившиеся из колодца пауки — как минимум один гигантский паук или стая пауков на каждых двух героев. Пусть сцена будет неприятной и застанет героев врасплох (стая пауков появится из платяного шкафа, гигантский паук вылезет из выгребной ямы, когда герой пойдёт в нужник).

Тем временем Шендул выбирается из темницы. Если он встречается с героями, то пытается заставить их сдаться, угрожая, что прикажет паукам убить градоправителя и его дочь (см. ниже «Главный зал»). В этом случае герои оказываются в плену, и отряд воссоединяется в сцене «Голос из-под земли».

собственная судьба ничуть не заботит, и пока его тащат в тюрьму, жрец отпускает непристойные комментарии в адрес Меландры. Толпа на всё смотрит равнодушно. Людям уже приходилось наблюдать подобные сцены, и они знают, что надолго Шендул в темнице не задержится.

Те немногие городские стражники, которых герои видели на стене, растворились в толпе; они верные последователи Шендула. На протяжение всего сценария местные жители совершенно не желают помогать героям. Они слишком боятся «жены» Шендула, чтобы сотрудничать с его врагами.

Странное исчезновение

Дворец в основном запущен, и Темар Ньир приказывает своему войску (т. е. героям) навести в нём порядок или хотя бы привести в пригодный для жизни вид. Нашим искателям приключений незачем заниматься такой работой самостоятельно: для этого у них есть солдаты, которых можно заставить убираться.

Вдобавок новый градоправитель приказывает, чтобы по ночам по улицам ходили парные патрули. Героям он этого не поручает: Темар Ньир хочет, чтобы они, по крайней мере ночью, выступали в качестве телохранителей для него и дочери.

Что делать с Шендулом, Темар Ньир ещё не решил. Он планирует допросить арестованного, узнать о его сообщниках и заставить признаться в убийстве прежних градоправителей. Темницу, где сидит Шендул, следует тщательно охранять. Если игрокам нравится решать организационные вопросы, позвольте им самим спланировать, как будут выполняться все эти поручения.

Ночь проходит тихо, но наутро люди Темара Ньира недосчитываются двух стражников. Градоправитель обращается к героям:

> *— Это место — гнездо мятежников и преступников, и его обитатели должны усвоить: того, кто тронет слугу автарка хоть пальцем, неизбежно ждёт кара. Я хочу, чтобы вы лично расследовали исчезновение дозора. Приведите мне виновных, чтобы я мог их наказать.*

Двое пропавших, Нарзуб и Джиббал, патрулировали южные районы города, где полно заброшенных домов и складов. Жители не желают помогать (а с наступлением сумерек возвращаются домой и запирают двери), и чтобы обнаружить одного из солдат, героям понадобится успешная проверка *выслеживания* и два часа. При провале они всё равно его найдут, но только после четырёхчасовых блужданий.

Распухший и пошедший пятнами труп Джиббала лежит посреди воняющего мочой переулка. Проверка *лечения* показывает, что солдат умер от яда, а два больших укуса на правой руке указывают, что это сделал не человек, а какое-то иное существо.

От места, где был найден труп, и до близлежащего заброшенного склада ведёт явно видимый на грязи след, как будто здесь волокли большой мешок.

Здание в плачевном состоянии, двери нет, деревянный пол прогнил и трещит под ногами. В центре помещения лежит второй солдат, Нарзуб, обёрнутый в какой-то кокон. Зрелище это столь жуткое, что персонажи должны пройти проверку *характера*, иначе они будут страдать от *тошноты*, пока не покинут склад.

Пока герои осматривают тело, убийца — гигантский паук — спрыгивает с потолка и нападает

на них! Если игроки не заявляли прямо, что герои осматривают потолок, тварь застаёт отряд врасплох. Паук сражается насмерть. Расправившись с ним и продолжив осмотр здания, герои, пройдя проверку выслеживания, выяснят, что паук мог появиться из большой трещины в деревянном полу, ведущей куда-то в городские подземелья. Воспользоваться ей как лазом может только существо с особенностью хождение по стенам. Героям следует вернуться во дворец и доложить градоправителю, что в тёмных переулках Вадокары поселилось нечто зловещее.

(ДК) **Гигантский паук (1):** см. стр. 69.

Роли меняются

Когда герои прибывают во дворец градоправителя, часового у входа не оказывается. Игроков это должно встревожить; героям нужно осмотреть дворец и выяснить, что происходит.

Перемещение по дворцу небезопасно. Каждый раз, когда игроки заявляют, что герои переходят из одной его части в другую, тяните карту из *колоды действий*. Если она *чёрная*, отряд сталкивается с гигантским пауком (*трефы*) или стаей пауков (*пики*).

Ниже описаны самые важные помещения во дворце.

Входные двери. Если герои вернутся ко входу во дворец, то обнаружат, что двери запечатаны толстым слоем паутины (*стойкость* 10), и их сторожит гигантский паук. Если героям удастся убить чудовище и открыть двери, они столкнутся с толпой горожан, которые забрасывают персонажей градом камней, вынуждая вернуться в помещение (*метание* d6, d6 атак каждый раунд, урон d6+d4). Жители Вадокары боятся паучьей царицы и хотят, чтобы она убила чужаков и этим насытилась!

Гигантский паук (1): см. стр. 69.

Темница Шендула. Дверь камеры открыта, а заключённый исчез! Не видать и приставленного к ней часового.

Казарма стражников. В этом помещении отдыхают закончившие дежурство солдаты, часть из них спит на кроватях. Однако стоит присмотреться, и герои понимают ужасную истину: все стражники мертвы. Проверка *лечения* позволяет увидеть на их лицах и руках очень маленькие укусы, вероятно, какого-то крохотного и очень ядовитого паука.

Кухня. В этом просторном помещении хранится множество котелков, сковородок и другой утвари. В очаге всё ещё горит огонь, а посреди комнаты лежит труп повара Намира (одного из солдат). Бедный малый в буквальном смысле облеплен множеством крохотных пауков, которые нападут на любого, кто приблизится к телу!

Паучья стая (1): см. стр. 69.

Комнаты градоправителя и Меландры. Обе пусты, а стражники исчезли.

Главный зал. Перед дверью — трупы двух отважных солдат, до конца защищавших господина. Внутри на троне градоправителя развалился Шендул, а рядом — парочка его одетых в тряпьё слуг (городские стражники, которых герои видели на стене в день прибытия). Темар Ньир и Меландра, скованные ужасом, стоят рядом с троном, и рука похотливого жреца гладит девушку по бёдрам. Пленники не могут сопротивляться: на шее у них сидят большие красноватые пауки, готовые при малейшем движении укусить! Персонаж, прошедший проверку *выживания*, узнаёт этот вид пауков: их яд столь же силён, как у самой смертоносной змеи.

Голос из-под земли

Когда герои входят в главный зал, Шендул приказывает им бросить оружие, а иначе он убьёт градоправителя и Меландру. Если герои подчиняются, то оказываются обезоружены, но получают *фишку*. Если они вступают в бой, пауки кусают Темара Ньира, который умирает медленно и в страшной агонии. Если герои всё равно отказываются сдаться, пауки кусают и убивают Меландру. В обоих случаях персонажи теряют *фишку* за недостойное героев поведение.

Далее предполагаем, что герои сдались. Из-под земли раздаётся жуткий трескучий голос, смутно похожий на женский:

— *Мы сделали это, любовь моя! Мы смогли! Теперь приведи их ко мне, и здесь, в темноте, мы насытимся их мясом!*

— Да, дорогая, — мягко говорит Шендул, всё ещё вперившийся в Меландру похотливым взглядом. — Но девчонку я попридержу ненадолго. Она слишком худа для тебя, милая. Пусть немного нагуляет жирок…

— Нет! Нет! — восклицает в ярости чудовищный голос. — Я не хочу, чтобы эта девка тёрлась возле тебя! Я ненавижу её! Она коварная, она хочет увести тебя у меня! Мы должны убить и съесть её первой!

Пауки в комнате откликаются на этот яростный крик, громко треща жвалами. Шендул не осмеливается возражать.

Во тьме

Гнусный жрец приказывает слугам связать героев, и все вместе спускаются в один из дворцовых погребов. Там находится старый колодец, вглубь которого ведут высеченные из камня ступени; таким образом можно попасть в построенную много лет назад городскую канализацию. Отсюда приползали самые крупные пауки. Героев грубо толкают вниз по лестнице в колодец. Они попадают в катакомбы — тёмный и зловонный лабиринт, стены которого увешаны гирляндами паутин, а где-то постоянно раздаётся рёв текущей воды.

На шеях искателей приключений, в отличие от Темара Ньира и Меландры, не сидят пауки, а верёвки, которыми их связали, не слишком прочные (их можно разорвать, пройдя одну проверку *силы*). Если герои будут достаточно расторопны, у них есть шанс сбежать по пути. Вся группа людей проходит колонной по подвесному мосту, а ниже, в четырёх метрах — второй уровень катакомб.

Здесь герои и могут спрыгнуть, пройдя проверку *ловкости* (при провале персонаж получает d6 урона). Слуги Шендула этого не ожидают. Жрец орёт на них и требует догнать беглецов. Начинается *короткая погоня*. Используйте в качестве параметра для проверок *ловкость*, герои получают модификатор +2.

После трёх раундов Шендул отзывает своих людей. Он полагает, что герои ещё долго будут искать выход из лабиринта, и решает побыстрее дойти до логова Рандамы и попросить, чтобы она сама разобралась с ними.

Если герои не сбегут, их, связанных и беспомощных, приведут прямо в логово паучьей царицы (см. ниже).

Сбежав и освободившись от пут, герои должны обзавестись импровизированным оружием. Успешно пройдя проверку *внимания*, они обнаруживают что-нибудь мелкое вроде булыжников (сила+d4), при подъёме находят что-то среднее, вроде палки (сила+d6), а при двух подъёмах — что-то большое и прочное, скажем, металлический прут (сила+d8).

Теперь героям нужно решить, что делать: искать выход, бросив градоправителя с дочерью на произвол судьбы, или последовать за Шендулом и спасти их.

В обоих случаях для передвижения вместо карты используется метод абстрактной навигации. Отряд должен каждые пять минут проходить групповые проверки *смекалки*. За каждый успех и подъём герои получают *жетон продвижения*. Набрав 8 жетонов, герои достигают цели (выхода из катакомб или логова паучьей царицы). Подземелье — опасное место, и при каждой проверке *смекалки* команда игроков должна вытягивать карту из *колоды действий*, а герои — столкнуться с соответствующими обстоятельствами. Если карта повторяется, не происходит ничего (если только в тексте ниже не сказано иначе). Пока герои не найдут факел, они испытывают неудобства от темноты.

Карта	Эффект
2	**Скользкий край.** Отряд попадает на скользкий участок рядом с каналом, полным нечистот. Каждый персонаж должен пройти проверку *ловкости*, чтобы не рухнуть в поток. В случае провала, чтобы выбраться, нужно пройти проверку *плавания* (–2), — течение очень сильное. Воспользуйтесь правилами по *утоплению*.
3	**Свисающая паутина.** Густая паутина сделала коридор непроходимым. Если герои не придумают, как её миновать, они не получают от этой проверки *жетонов продвижения*. Подходящими способами может быть срезать паутину острым инструментом, сжечь или продраться грубой силой (проверка *силы* со штрафом –4).

Карта	Эффект
4	**Гигантский паук.** Герои наткнулись на опасное и очень голодное существо. Если карта не *червовая*, оно нападает! **Гигантский паук (1):** см. стр. 69.
5	**Факел.** Герои находят старый факел. Это событие может повторяться несколько раз.
6	**Пропасть.** Путь преграждает глубокий канал шириной в 3 клетки. Герои должны перепрыгнуть через него, пройдя проверку *силы*, или найти другой подходящий способ переправиться. В противном случае им придётся повернуть назад и потерять два *жетона продвижения*. Провал при проверке означает, что герой падает в канал и получает 3d6 урона.
7	**След.** Чтобы помочь тем, кто придёт их спасать, Меландра старалась оставлять следы или отметки. Если кто-то из героев их замечает (проверка *внимания (-2)*), с этого момента отряд получает *жетоны продвижения*, проходя проверки *выслеживания (+1)*, а не *смекалки*.
8	*Незаметный колодец.* Пол в помещении завален мусором и нечистотами, под которыми скрывается глубокий (15 метров) колодец. Случайно выбранный герой должен пройти проверку *внимания*, иначе упадёт в него.
9	**Голоса.** Герои слышат эхо голосов Шендула и паучьей царицы! Если они решают идти на голос, то в этом раунде для получения *жетонов продвижения* они могут проходить проверку *внимания* вместо *смекалки*, с модификатором +4, если полученная карта *красная* (хорошее эхо) и –4, если она *чёрная* (искажённое эхо).
10	**Кокон.** Герои находят кокон, в который завёрнут один из солдат из их отряда, Тулек. Он ещё жив, и успешная проверка *лечения (–2)* позволяет вернуть его в сознание. В этом случае он присоединяется к героям, становясь их союзником.

Карта	Эффект
Валет	**Кладовая.** Герои приходят в большое помещение, где на паутине висит множество человеческих тел. Это паучья кладовая. Если получена *чёрная* карта, здесь же находятся гигантские пауки: один, если она *трефовая*, два, если пиковая. Все люди уже мертвы; некоторые из них — солдаты из отряда градоправителя, и с их тел можно снять вещи, которые пригодятся в дальнейшем (см. «Солдат», пункт «снаряжение»). **Гигантский паук (переменная численность):** см. стр. 69.
Дама	**Ключ.** Успешно пройдя проверку *внимания*, один из героев замечает на земле странный кусок металла Т-образной формы. Это ключ, открывающий решётки в канализациях: с ним герой может, столкнувшись с *осложнением* (1) при любой проверке *смекалки* для получения *жетонов продвижения*, перепройти её. Этот же ключ в следующей сцене даёт преимущество +4 при попытке открыть шлюз.
Король	**Одинокий стражник.** Один из людей Шендула отстал от остальных, чтобы справить нужду. Он считается пассивной охраной со штрафом –2 к проверкам *внимания*. Если герои схватят его и заставят отвести к Шендулу (проверка *запугивания*), они тут же получают 2 *жетона продвижения*. **Наёмник Шендула (1):** воспользуйтесь параметрами солдата. См. стр. 70.
Туз	**Склад.** Герои обнаруживают деревянную дверь, забранную металлическими решётками. Чтобы её вскрыть, требуется проверка *взлома* — или минимум усилий, если есть ключ (см. выше). За дверью находится небольшой, заброшенный много лет назад склад, в котором лежат забытые инструменты. Среди них — большой молот (сила+d8), верёвка, факелы, которых хватит до конца приключения, и кирка (сила+d6).

Карта	Эффект
Джокер	**Свет.** Герои видят идущий из люка свет: они нашли выход! При желании они могут немедленно вылезти наружу и завершить приключение. Если же герои продолжают поиски друзей, вся команда чувствует воодушевление и получает *фишку*.

Логово паучьей царицы

Паучье гнездо представляет собой большое круглое помещение с полированными каменными стенами, в которое ведут идущие вдоль стен каменные ступени.

Пройдя проверку *смекалки*, герои понимают, что это старый резервуар для воды, построенный во времена, когда город процветал, на случай осады. В помещении мощное эхо, благодаря которому голос царицы слышен даже на верхних этажах. Этот резервуар сообщается с другим через короткий коридор, упирающийся в металлический шлюз, находящийся на середине идущей вдоль стены лестницы. Во втором резервуаре, должно быть, полно воды, поскольку на полу рядом с ним есть лужи.

Помещение завалено всякой мерзостью: сломанными костями и другими останками жертв, а по полу носится множество пауков разного вида и размера. Царица Рандама лежит в тени, облепленная стаей красноватых пауков. Она разумна и странным образом привлекательна. Рандама искренне влюблена в Шендула и смертельно ревнует его к Меландре. Царица хочет, чтобы её возлюбленный сперва сказал, что Рандама прекраснее этой девчонки, затем поклялся в вечной любви и, наконец, чтобы он убил девушку, и «супруги» могли бы вместе напиться её крови.

Шендулу надоела эта любовная болтовня, но он согласен сделать так, как говорит Рандама.

После того, как они избавятся от Меландры, настанет очередь Темара Ньира, а затем героев, если те захвачены в плен. Если же герои сбежали от Шендула, сейчас они прибывают как раз вовремя, чтобы спасти Меландру и её отца от чудовища.

Ревность. Рандама очень подозрительна, и в частности опасается, что возлюбленный может ей изменить. Искатели приключений могут на этом сыграть и постараться убедить её (*социальный конфликт*), что Шендул был ей неверен, любит эту девушку больше, чем царицу, и т. п. В зависимости от того, насколько они преуспеют, паучья царица реагирует следующим образом:

Разница	Эффект
Ничья	Рандама колеблется и глубоко погружена в размышления. Она начинает бой в состоянии *шока*.
1-2	Рандама поглощена сомнениями. Она приказывает паукам опутать паутиной одного из наёмников Шендула.
3-4	Рандаму практически удалось убедить. Она приказывает паукам связать наёмников Шендула и его самого.
5+	Рандама в ярости. Происходит то же, что в предыдущей строке, и паучья царица нападает на Шендула, стремясь его убить. После этого она срывает гнев и на героях. На время битвы Рандама получает черту *берсерк*.

Шлюз. Если открыть шлюз, в резервуар хлынет вода, кардинально изменив соотношение сил: пауки не умеют плавать. Для того, чтобы справиться с проржавевшим шлюзом, требуется три успеха при проверке *силы* (подъём считается за ещё один успех). Когда шлюз удаётся открыть, поместите перед ним конусный шаблон. Любой персонаж, попавший в его пределы, получает урон как при воздействии силы *взрыв*. Вдобавок, после двух раундов помещение начинает заполняться водой и считается *труднопроходимым участком*. Начиная с третьего раунда (для героев — четвёртого) требуются проверки плавания. На втором раунде пауки начинают разбегаться. Рандама слишком велика, чтобы протиснуться в проход, по которому пришли герои, и обречена на гибель.

Паучья стая (1): см. стр. 69.
Ядовитые пауки (2): см. стр. 70.
Гигантские пауки (1 на героя): см. стр. 69.
(ДК) Рандама, паучья царица (1): см. стр. 61.
(ДК) Шендул (1): см. стр. 69.
Наёмники Шендула (2): воспользуйтесь параметрами солдата. См. стр. 70.

Эпилог

Убившие паучью царицу и спасшие жизнь Темара Ньира и Меландры искатели приключений заслужили благодарность и местных жителей, и самого градоправителя. Город ещё предстоит отстроить, и такие сильные, отважные люди, как герои, отлично подходят для того, чтобы занять в нём высокие посты. Пока персонажи находятся в Вадокаре, они получают черту аристократ.

Как вариант, ведущий может решить, что подвиги героев сделали их, на взгляд градоправителя, чересчур популярными. Особенно когда люди начинают говорить о том, чтобы свергнуть его и поставить на это место кого-то из героев…

Существа и персонажи ведущего

Шендул

Этот бывший фагир (жрец Эту) — больной, злой человек, не считающийся ни с чьими интересами, кроме собственных. Он выглядит неопрятно, но достаточно красноречив, чтобы, если захочет, очаровать собеседника.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, провокация d8, убеждение d10, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: герой в одной тряпице, смелость, харизматичный, хладнокровие +.

Изъяны: дурная привычка (похоть), жадность, самоуверенность.

Снаряжение: туника, бронзовый короткий меч (сила+d6).

Гигантский паук

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, лазанье d12+2, маскировка d10, стрельба d10.

Шаг: 8; защита: 6; стойкость: 5.

Особенности:

- **Жвалы:** сила+d4.
- **Паутина:** пауки могут оплести паутиной область, соответствующую *малому шаблону*. Для этого необходимо осуществить проверку *стрельбы* (дистанция 3/6/12 клеток). Каждый, кто оказывается оплетённым паутиной, должен разорвать её или разрубить (*стойкость* паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но любые физические действия осуществляются со штрафом –4.
- **Хождение по стенам:** может передвигаться по вертикальным поверхностям с *шагом* 8.
- **Яд:** сильный.

Паучья стая

Эта стая состоит из красноватых ядовитых пауков. Он занимает пространство, соответствующее *среднему шаблону*, и каждый раунд атакует всех, кто оказывается в его пределах. Маленькие стаи подчиняются правилам, описанным в особенности *разделение*.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Жвалы:** стая наносит сотни мелких повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах *шаблона*. Урон приходится в наименее защищённую область тела (жертвы в *броне*, полностью закрывающей тело, невосприимчивы к воздействию роя).
- **Разделение:** эта стая достаточно высокоорганизована для того, чтобы разделиться на две поменьше (*малый шаблон*), если её противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Стая:** *защита* +2. Поскольку стая состоит из десятков особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *силы*, в течение каждого раунда. От стаи можно уйти, прыгнув в воду.
- **Яд:** при укусе эти твари впрыскивают в кровь жертвы небольшое количество усыпляющего яда.

Солдат

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, метание d4, стрельба d6.

Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5+1.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12).

Ядовитый паук

Красноватый паук величиной с ладонь, очень быстро бегающий. У него свирепый нрав и ужасный яд, и именно с их помощью царица вершит беспощадное правосудие.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8, драка d6, лазанье d12+2, маскировка d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 1.

Особенности:

- **Жвалы:** сила+d4.
- **Стремительность:** ядовитые пауки отличаются исключительной стремительностью. Они могут сбросить *карту действия* достоинством 5 или ниже и получить другую, но новую карту они должны оставить.
- **Хождение по стенам:** может передвигаться по вертикальным поверхностям с *шагом* 8.
- **Яд (–2):** смертельный.

Джагза Тукомаля

Длинноногое насекомое, с кошку величиной, бродило по поверхности мутной воды. Панцирь его был тёмно-коричневым с зелёным отливом и блестел, словно доспехи воинов древности. Насекомое остановилось, повернуло голову и уставилось на меня — и в его взгляде читалась осмысленность.

— Потрясающе! — воскликнул я.

А затем оно начало потирать друг о друга когти, издавая высокий звук, подобно синтарийской арфе. Из толщи болота до меня донесся шум: приближалось что-то огромное.

— из писем Юстина Синтарийского

Обитает: в любой болотистой местности.

Описание: джагза — это насекомые вроде водомерок, только гораздо крупнее. Они могут быть размером с кошку, но сохраняют способность «бегать» по воде. Эти существа широко распространены на рисовых полях Трикарнии, где питаются мелкими насекомыми и немного досаждают людям.

Трикарнийский князь и владелец небольшого земельного надела Тукомаль был очарован этими тонконогими созданиями. Интерес его носил зловещий характер: с помощью селекции, эссенций лотоса и колдовских экспериментов Тукомаль сумел вывести джагзу величиной с пони. Такие насекомые свирепы и относительно послушны, если знать правильный магический ритуал подчинения.

Но есть несколько загвоздок.

Во-первых, гигантской джагзе требуется огромное количество пищи, в основном мяса. Тукомаль решил эту проблему, скармливая насекомым собственных рабов и стражников. Теперь его маленькое поместье пришло в упадок и запустение, но Тукомаля это не волнует. Князь намерен обзавестись стаей джагз и завоевать соседей, а потом и всю Трикарнию.

Во-вторых, только что вылупившиеся личинки джагзы-мутанта очень слабы, и лишь одна из тысячи выживает и достигает зрелости. После ряда опытов бессовестный князь нашёл решение. Чтобы вырасти, личинкам нужно находиться в чём-то тёплом и мягком. Но такой способ ни одному вменяемому и приличному человеку и в голову бы не пришёл…

Гигантская джагза

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5+1.

Черты: боевая ярость+

Особенности:

- **Броня +1:** толстый панцирь.
- **Водомерка:** гигантская джагза может ходить по поверхности воды как по твёрдой земле.
- **Когти:** сила+d6.
- **Прыжок:** благодаря мощным ногам, гигантская джагза может без разбега прыгнуть на 3d4 клетки и пользуется этим, чтобы наброситься на жертву всей массой. При этом гигантская джагза получает +2 к проверкам *атаки* и урона, но до начала её следующего хода её *защита* уменьшается на 2. Атакуя в прыжке, гигантская джагза не может воспользоваться чертой *боевая ярость+*.

Рой джагз

Этот рой состоит из очень маленьких насекомых. Он занимает пространство, соответствующее *среднему шаблону* и каждый раунд атакует

всех, оказавшихся в его пределах. Маленькие рои следуют правилам, описанным в особенности разделение.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы или жала:** рой наносит сотни мелких повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах *шаблона*. Урон приходится в наименее защищённую область тела (жертвы в броне, полностью закрывающей тело, невосприимчивы к воздействию роя).
- **Разделение:** рой джагз достаточно высокоорганизован для того, чтобы разделиться на два поменьше (*малый шаблон*), если его противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих роёв сокращается на 2 (до 5 у каждого).
- **Рой:** защита +2. Поскольку рой состоит из десятков особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *силы*, в течение каждого раунда. Поскольку джагза — водное существо, спасаться от этого роя в воде бесполезно.

Сценарий — «Хозяева»

Требования

Это приключение разворачивается в Трикарнии, но его можно перенести в любую болотистую местность с рисовыми полями, например, дельту Буйволовой реки (Калдея) или южный Экул.

Завязка — «Путники во мраке»

Уже почти ночь, и герои едут по тропинке через рисовые поля. Плантации неухожены и заброшены, их поглотил бамбук и другие сорняки, и всё вокруг превратилось в огромное болото. Здесь давно уже никто не живёт, а значит, едва ли герои найдут постоялый двор, чтобы переночевать в тепле.

Пока они спорят, что делать, из зарослей камыша вдоль дороги раздаётся хлюпанье. Оттуда выходит очень молодая, бледная девушка, одетая в тряпьё и похожая на рабыню. Она явно беременна. Девушка едва не падает в обморок и умоляет о помощи.

Когда герои собираются подойти и помочь, они видят приближающийся по мелководью небольшой плот. На борту — самый крохотный человечек, какого они когда либо видели: пигмей в трикарнийском одеянии. Он презрительным голосом требует:

— *Именем Тукомаля Могучего, моего господина, приказываю вам отпустить девушку! Делайте, как я велю, и сможете беспрепятственно уйти!*

Девушка плачет и просит героев не отдавать её пигмею. Сценарий подразумевает, что искатели приключений отвергнут его требование. После этого пигмей Залака уводит плот прочь, но прозрачно намекает, что они об этом пожалеют:

— *Вы не ведаете, что творите! Вы познаете ярость князя Тукомаля!*

Плот скрывается в стоящем над рисовыми полями тумане.

Дальнейшее развитие приключения

Ночлег и печальная история

Девушка, которую зовут Лиссия, благодарит героев за доброту. Она рассказывает, что сбежала из дворца князя Тукомаля, «где творятся жуткие вещи». Лиссия дрожит, и добиться от неё подробностей невозможно: потрясение от того, что сделал с ней Тукомаль, слишком велико.

Если спросить о ребёнке, Лиссия говорит, что его отец — Киф, раб, умерший в темнице Тукомаля. Девушка умоляет героев увести её отсюда туда, где она больше не будет рабыней и сможет родить и вырастить ребёнка. Проверка *лечения* покажет героям, что за исключением нескольких синяков Лиссия здорова.

Учитывая обстановку, необходимо найти безопасное место для ночлега. Деревня, где Лиссия жила раньше, недалеко, и она может проводить героев.

Деревня очень бедная — это кучка сделанных из чего попало хижин посреди огромных рисовых полей. Деревня заброшена и, поскольку за хижинами уже никто не следит, наполовину смыта разлившейся водой. Проверка *выслеживания* показывает, что здесь никто не живёт уже по крайней мере два месяца. В деревне нет ничего интересного, если только ведущий не решит иначе. Если спросить Лиссию о том, что стало с жителями, она отвечает, что их забрали во дворец Тукомаля, а что случилось дальше, она не знает.

Беспокойная ночь

Ночью происходит несколько вещей.

Во-первых, Лиссии становится плохо. Она вот-вот родит, что странно, потому что срок ещё не настал. Разыграйте эту сцену в подробностях. Принимать роды — совсем не то, что размахивать, как обычно, мечом и истреблять чудовищ!

Во-вторых, на деревню нападают. Герои слышат поблизости шум, и в бледном свете луны видят ужасных существ с человека ростом, которые в буквальном смысле бегут по воде!

Твари идут в лобовую атаку, и всему отряду придётся принять бой или погибнуть. Не забудьте, что деревня частично затоплена, поэтому выложите на поле боя несколько *труднопроходимых*

участков (как минимум пять *средних шаблонов*). Джагза может перемещаться по воде без малейших затруднений.

Гигантская джагза (2 на героя): см. стр. 71.

Пока все заняты схваткой, деревянные стены хижины, в которой лежит Лиссия, разлетаются в стороны, и внутрь вслед за роем мелких насекомых врывается гигантская джагза. На спине огромного насекомого сидит Залака, который отлично управляется со своим «скакуном». Джагза когтями хватает Лиссию и закидывает себе на спину.

(П) Царь-джагза (1): воспользуйтесь параметрами гигантской джагзы, наделив её *размером* +2. См. стр. 71.
(ДК) Пигмей Залака (1): см. стр. 77.

В этот момент пигмей злобно хохочет и покидает поле боя. Героям остаётся отбиваться от стаи насекомых.

По следу чудовищ

Когда с тварями покончено, герои отправляются на поиски Лиссии. Джагза ходит по воде, но эти насекомые столь велики, что оставляют заметные следы, когда продираются через заросли камыша. Чтобы найти их, достаточно одной проверки *выслеживания (+2)*.

Вдобавок в деревне можно найти два плота, идеальных для плавания по мелководным рисовым полям. С их помощью искатели приключений за несколько часов до рассвета добираются до дворца князя Тукомаля.

Дворец Тукомаля

Эти гниющие развалины не заслуживают звания дворца — просто куча покрытого мхом камня и прогнившего дерева, включающая в себя узкую башню, окружённую каменной стеной. Двор и нижние этажи башни затоплены. Никто не поддерживал здесь порядок долгое время: все рабы стали жертвами опытов Тукомаля.

Когда герои заходят в развалины, они слышат раздающийся с верхних этажей башни крик Лиссии. Её родовые муки достигли пика, но ни один из героев в жизни не слышал, чтобы женщина так кричала. Героям нужно идти на её голос: чем скорее они найдут Лиссию, тем легче будет успешно завершить приключение, поэтому ведущий должен отслеживать, сколько времени они потратят. В качестве общего правила, пусть на изучение каждого помещения уходит пять минут, и ещё пять — если там произошёл бой. Если герои остановятся, чтобы залатать раны, не забудьте прибавить и требуемое на это время.

Затопленный двор

Внутренний двор затоплен, и перемещаться по нему можно только на плоту или вплавь. По поверхности плавает множество мусора, вроде деревянных досок или старой телеги. Единственное здание, в которое можно попасть, помимо башни — это конюшня. Она затоплена, а на крыше поджидают джагзы. Насекомые спрыгивают вниз и нападают на героев (прибавьте к расстоянию прыжка 2 клетки). Скользкая лестница ведёт на первый этаж башни.

Гигантская джагза (1 на героя): см. стр. 71.

Первый этаж

Основание первого этажа находится выше, чем двор, поэтому он остался не затопленным. Это место заброшено и завалено испражнениями насекомых. Если герои тщательно осмотрят этаж (+5 минут и проверка *внимания*), то найдут полусъеденный труп раба. Лестницы ведут вниз в темницы и наверх на второй этаж.

Темницы

Вода просочилась через стены, и помещения частично затоплены.

Затопленные подвалы. В эти помещения воду спустили намеренно, и по её поверхности носятся сотни личинок джагзы. В тухлой воде плавают куски гнилого мяса, и единственный слышимый здесь звук — это постоянное чавканье личинок, которые его пожирают. Вонь настолько невыносима, что для того, чтобы избежать тошноты, героям требуется проверка *выносливости*.

Кладовая. Эта комната частично затоплена (считается *труднопроходимым участком*), и в ней висят на длинных цепях тела нескольких людей, забитых, словно скот — это рабы Тукомаля, пущенные на корм личинкам. Мясниками работают ещё двое созданий колдуна: служители с лягушачь-

ими головами, вооружённые длинными копьями. Водные твари нападают на героев, пользуясь преимуществом, которое даёт обстановка. Погибнув, существа освобождаются от злого проклятия и возвращаются в человеческий облик. Умирая, один из них шепчет:

— *Спасите мою Лиссию. Она носит моего сына.*

Этот несчастный — Киф. Любого героя, пообещавшего спасти девушку, следует наградить *фишкой*.

Служители с лягушачьими головами (2): см. стр. 77.

Второй этаж

Помещение всё ещё отчасти пригодно для жизни. Лестница в тронном зале ведёт на третий этаж, а по скользкой наружной лестнице (проверка *ловкости*, чтобы избежать падения с высоты в 6 клеток) можно попасть в башенку, где размещается библиотека Тукомаля.

Жилые комнаты, обеденный зал, главный коридор. В этих помещениях нет ничего полезного. Пройдя проверку *внимания* и потратив 10 лишних минут, герои могут найти немного ценного столового серебра или других пригодных для продажи безделушек (d10x25 лун). Ходить по прогнившим деревянным полам небезопасно. Каждый раз, когда герои входят в помещение, ведущий вытягивает карту из *колоды действий*. Если она *трефовая*, под случайно выбранным искателем приключений проваливается пол. Герой должен пройти проверку *ловкости*, иначе он падает на первый этаж и получает 2d6+2 урона.

Тронный зал. Раньше он был богатым и внушительным, теперь же здесь царят запустение, гниение и грязь. Путь на третий этаж преграждают две статуи людей с головами насекомых. Туловища статуй глиняные, а головы из полированного янтаря. Когда любой персонаж приближается к статуям, с их голов срывается молния (*стрельба* d8, дистанция 2/4/8, урон 2d6, игнорирует металлическую броню). Статуи могут выпустить сколько угодно молний, но если уничтожить их головы (*стойкость* 7, *прицельная атака (–4)*), чары рассеиваются. Того же можно достичь, если с дальнего расстояния сбить головы с туловищ (проверка *стрельбы (–4)*). Если головы удалось не разбить, их можно будет продать за 500 лун каждую.

Если герои участвовали в приключении «Варвары и чудовища: Зелёный мир», то заметят пугающее сходство между статуями с головами насекомых и головами пигмеев в масках…

Башенка Тукомаля. Это небольшая пристройка за пределами главной башни, и именно здесь злодей-князь проводит свои дьявольские опыты. В комнате валяются его личные вещи, стоят странные приспособления и колдовские предметы. На кафедре лежит открытый свиток, озаглавленный «Истины Кмогаса» (см. врезку). Он написан на древнекеронском, но Тукомаль сделал перевод на имперско-синтарийский.

Пробежавшись по тексту (5 минут), герои обнаруживают, что свиток рассказывает, как превратить обычных насекомых в гигантских. Вникнув в текст (ещё 5 минут), они узнают, что технология не идеальна: выживает лишь одна из тысячи личинок. Тукомаль сделал пометку на полях: проблему можно решить, внедрив личинки в утробу беременной женщины! Если герои продолжат читать (ещё 5 минут), то обнаружат, что насекомые — дикие, но ими можно управлять с помощью магического амулета из оникса. Успешная проверка *смекалки* позволяет сократить время на чтение вдвое.

Третий этаж

Третий этаж — одно большое помещение, оборудованное под лабораторию. Когда искатели приключений добираются сюда, начинается сцена «Дьявольские роды» (см. ниже).

Дьявольские роды

В лаборатории герои встречают Тукомаля: высокого, истощённого мужчину, сжимающего чёрный амулет. Лиссия лежит на столе, корчась в родовых муках. Здесь же находится и Залака, наблюдающий за происходящим с нездоровым наслаждением.

Ребёнок Лиссии уже давно мёртв — он стал кормом для огромного количества личинок, которые теперь рвутся наружу из каждого отверстия! Насколько далеко зашли роды, зависит от того, сколько времени потратили герои с момента, когда пришли во дворец (см. таблицу ниже). Если они слишком сильно задержались,

Реликвия: «Истины Кмогаса»

Древний свиток, написанный кровью беса на тонкой коже ящера. Помимо того, что герои уже обнаружили, в нём содержится бездна тёмных знаний.

Любой герой, потративший хотя бы месяц на изучение свитка, может пройти проверку смекалки (–4). *При успехе он навсегда увеличивает значение* знания (сверхъестественное) *на одну ступень.*

Однако тайны, описанные в свитке, могут заставить даже самого стойкого героя содрогнуться. Если изучение свитка было успешным, герой должен пройти проверку характера (–2). *При провале он получает изъян* трусость. *При каждом повышении герой может вновь пройти проверку* характера (–2), *чтобы избавиться от этого изъяна.*

по комнате уже шныряет несколько мелких чудовищ, ищущих, чем бы позавтракать.

Если герои не читали «Истины Кмогаса» и не были готовы к такому зрелищу, они должны пройти проверку *храбрости*.

ВРЕМЯ	ЭФФЕКТ
20 минут	Роды ещё не начались.
30 минут	1 маленький рой джагз
40 минут	1 рой джагз
50 минут и более	1 рой джагз, 1 маленький рой джагз

Вдобавок, в начале первого раунда и далее каждые три раунда тело Лиссии исторгает новый маленький рой джагз. Все эти существа находятся под полной властью Тукомаля.

Есть несколько способов облегчить этот бой.

Убить Лиссию. Девушку уже не спасти. Жизнь в ней поддерживает только тёмная магия Тукомаля. Если избавить её от страданий, новые рои перестанут появляться.

Отобрать амулет. Амулет Тукомаля — ключ к власти над джагзами. Если его уничтожить (*стойкость* 5, *прицельная атака* (–6)) или отнять, чудовища набросятся на чернокнижника и его мерзкого слугу. Если герой завладел амулетом, то может, потратив *фишку*, воспользоваться его тёмной силой. В руках любого, кроме Тукомаля, амулет даёт силу *друг зверей*, действующую на джагзу (в том числе гигантскую, а также на рои), со *сверхъестественным навыком* d12 и 20 ПС. Его можно продать за 1000 лун, но только другому чернокнижнику, и чтобы найти покупателя, потребуется проверка *уличного чутья*.

Можно убить Тукомаля, и не отнимая амулета: после его гибели джагзы всё равно выходят из повиновения и нападают на злобного слугу колдуна. Когда Тукомаль и Залака будут мертвы, искателям приключений остаётся покинуть дворец. Твари голодны, а несчастной Лиссии уже ничем не помочь.

(ДК) Пигмей Залака (1): см. стр. 77.
(ДК) Колдун Тукомаль (1): см. стр. 77.
Рой джагзы (переменная численность): см. стр. 71.

Эпилог

Награды для героев в этом приключении не предусмотрено. Лиссия погибла, но они выжили и смогли отомстить за неё. Секрет разведения гигантских насекомых сгинул вместе с Тукомалем, а уже народившиеся чудовища через какое-то время вымрут.

Но всегда есть вероятность, что пара-тройка особей могла выжить и найти способ размножаться в дикой природе. Если это случится, на Трикарнию обрушится ужасное бедствие.

Существа и персонажи ведущего

Колдун Тукомаль

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, знание (сверхъестественное) d10, провокация d6, чернокнижие d10.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.
Изъяны: заблуждения (хочет стать царём Трикарнии), заносчивость.
Черты: аристократ, жуткая аура +, мистический дар (чернокнижие), новая сила (x2), пункты силы (x2).
Силы [20 ПС]: доспех (тёмные испарения), стена (рой крошечных джагз), стрела (взрывающиеся трупы насекомых), щит (А я не здесь!).
Снаряжение: мантия, калдейский кинжал (сила+d4), амулет из оникса.

Пигмей Залака

Залака вырос в рабстве. Он фанатично предан своему хозяину Тукомалю.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d6, драка d8, лазанье d8, маскировка d8, метание d8.
Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 4.
Изъяны: коротышка, преданность (по отношению к Тукомалю).
Черты: акробат, отравитель, стремительность, убийца.
Силы [8 ПС]: отравление (см. ниже).
Снаряжение: набедренная повязка, духовая трубка (дистанция 5/10/20, вбрасывает в кровь яд), отравленный кинжал (сила+d4, вбрасывает в кровь яд).
Особенности:
- **Раб-отравитель:** у Залаки есть три дротика и кинжал, пропитанные очень быстрым ядом (лотос чёрного риса), а также порция ядовитого порошка (быстрый, несмертельный лазурный лотос сновидений).

Служитель с лягушачьей головой

Этих существ, похожих на крупных людей с лягушачьими головами и перепончатыми руками и ногами, создал посредством одного из своих отвратительных опытов Тукомаль.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, метание d6, плавание d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7+1.
Снаряжение: копьё с бронзовым наконечником (сила+d8, двуручное, дальность 1).
Особенности:
- **Броня +1:** резинистая кожа.
- **Водный:** шаг 8.
- **Размер +1:** эти существа крупнее людей.

Яракан, Великий пожиратель

Стены зиккурата блестели в неровном свете факела. Я всегда находил калдейское искусство несколько отталкивающим, но в высеченном здесь изображении странного раздутого существа было что-то особенно отвратительное. Это была толстая безглазая тварь, гонящая, словно скот, толпу рабов.

— Итак, странник, я показал тебе рисунок, — нервно сказал мой проводник. — А теперь прошу, ради всех богов, пойдём. Жрецы могут вернуться в любую секунду.

Я сделал беглый набросок и двинулся следом.

— из писем Юстина Синтарийского

Обитает: где угодно

Описание: Яраканы — это древние демоны. Они похожи на огромные мясистые шары с беспощадными длинными когтями. У яракана нет глаз, и он воспринимает мир каким-то чуждым, непохожим на человеческие чувством. В прошлом керонские колдуны призывали яраканов, чтобы те держали в повиновении рабов.

Внутри огромной клыкастой пасти находится ожившая тьма, в которой обитают сущности превыше человеческого разумения. Эта пасть — врата в иное измерение. Если человек посмотрит в неё, то может лишиться души, превратившись в подвластную демону марионетку. Оказаться в пасти яракана — такого не пережить никому.

Когда на мир обрушилась Звезда Ужаса, на службе у керонских колдунов были десятки яраканов. Катастрофа уничтожила хозяев, но демоны уцелели. В мире, из которого они явились, такие резкие климатические сдвиги привычны, и эти существа способны пережить их, впадая в спячку на почти не ограниченное время. Они сворачиваются в шар и становятся твёрдыми и неподвижными, словно странные чёрные валуны.

Лишь когда рядом оказывается пища — кровь и человеческая плоть — яраканы возвращаются к жизни. Большинство этих существ покоится глубоко на дне Моря Ужаса, но некоторые могут дремать где-нибудь, где их и не подумали бы искать, и ждать своего часа.

Яракан, Великий пожиратель

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость +.

Особенности:

- **Демон:** демоны невосприимчивы к болезням и ядам. Они получают +2 к попыткам выйти из *шока*.
- **Многочисленные когти:** сила+d4. У яраканов бывает переменное, всегда нечётное количество рук.
- **Око тьмы:** каждый, кто атакует яракана, может случайно заглянуть во тьму в его пасти. В этом случае заглянувший во тьму должен пройти встречную проверку *характера*. При провале жертва получает уровень *усталости*, которая может привести к смерти. Яракан пожирает её душу, и несчастный через d4 часов просыпается, став рабом яракана. Если сражаться с яраканом, закрыв глаза, этого можно не опасаться, но бой вслепую — дело нелёгкое.
- **Пожиратель из иного измерения:** когда яракан получает при атаке два подъёма, он «проглатывает» цель, затягивая её в своё родное измерение. Любое существо, попавшее

в пасть яракана, должно пройти проверку *храбрости* (–4), поскольку оказывается в совершенно чуждой среде. Вдобавок, каждый последующий раунд жертва должна проходить проверку *выносливости*, иначе получит *ранение*. Выбраться из пасти чудовища можно, только победив во встречной проверке *силы*, в которой яракан получает преимущество +4. Товарищи могут помочь снаружи, силой разжав челюсти чудовища, в соответствии с правилами о *совместных проверках*.

- **Поработитель:** в пределах 6 клеток от демона обычно находятся d4 рабов яракана, служащих ему личными телохранителями или лёгкой закуской. Каждый из них может воспользоваться правилом игровых миров «фанатики».
- **Размер +3:** ярaканы — крупные и неповоротливые существа.
- **Ужас (–2):** яракан — существо, настолько чуждое всему человеческому, что персонаж, увидевший его впервые, должен пройти проверку *храбрости*.

Раб яракана

Влачащий жалкое существование человек, обращённый яраканом в безмозглого слугу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Снаряжение: копьё (сила+d6, +1 к *защите*, *дистанция* 1, двуручное).

Особенности:

- **Безмозглый слуга:** раб яракана невосприимчив к страху и уловкам, связанным со *смекалкой*. Вдобавок, он получает +2 к попыткам выйти из *шока*.

Сценарий — «Смертоносный груз»

Требования

Для этого приключения героям необходим корабль (возможно, они обзавелись им в сценарии «Глаза ночи»). Если у них нет корабля, Сорджа сам зафрахтует судно и наймёт героев в качестве команды и воинов. Сценарий начинается в Тайране и продолжается в северной Калдее, но его можно перенести в другую часть мира.

Информация для ведущего

Наит Аль-Яд был калдейским жрецом, но из-за политических дрязг покинул родину. Он поселился в свободном городе Тайране и занялся доходным делом — работорговлей, а прежние знакомства помогли ему поставить на широкую ногу и сбыт каава — наркотического зелья из лотоса, которое производится в Калдее. Для перевозок Аль-Яд фрахтует корабль «Веласка», которым владеет капитан Сорджа.

Со временем Аль-Яд разбогател, но затаил злобу на врагов, вынудивших его бежать из родной страны. Он хотел стать достаточно могущественным, чтобы вернуться в Калдею и расквитаться с ними.

Через какое-то время Аль-Яд нашёл как раз то, что искал: спящего яракана. В искусстве чернокнижия он дилетант, и всё же планирует пробудить демона и использовать его как орудие мести. Аль-Яд поручил капитану Сордже, помимо груза каава, привезти ему некий странный валун, и моряк, не ведая о том, что за груз везёт, направил корабль в Тайрану.

Внезапный летний шторм заставил «Веласку» уйти заболоченными каналами в дельту Буйволовой реки. Там, на мелководье, корабль затонул, и лишь горстке моряков, включая Сорджу, удалось выжить. А во время пути назад в Тайрану трясина, аллигаторы, лихорадка и ядовитые твари погубили и остальных. Уцелел лишь капитан.

Месяц спустя Сорджа добрался до ворот Тайраны — жалкий и лишившийся всего. Но в голове у него созрел опасный план, как обратить дело к собственной пользе и разбогатеть. Все эти годы Наит Аль-Яд делился с Сорджей лишь крохами своих прибылей от продажи зелья. Прошёл месяц, корабль не вернулся, команда и груз считаются погибшими — и Сорджа хочет, чтобы так оно и оставалось. Он запомнил, где затонул корабль — и мысли о запертых ящиках, полных каава, придавали Сордже сил во время трудной дороги домой. Всё, что ему теперь нужно — это нанять корабль с сильной и выносливой командой, вернуться в топи, втайне от Аль-Яда забрать груз, продать и стать богачом.

Завязка — «Загадочный наниматель»

Сорджа подходит к искателям приключений, когда те сидят в таверне. Этого жалко выглядящего человека с длинной бородой тяжело узнать — для этого потребуется проверка *внимания* (–2). У Сорджи уже сложилась определённая репутация, и герои много слышали о нём и его трагической судьбе.

Моряк хочет как можно скорее покинуть Тайрану.

> — *Я слышал о вас много хорошего, чужеземцы, и хочу предложить вам сделку. Я знаю место, где находится один ценный груз. Все думают, что он навеки сгинул в море, поэтому никто не заявит на него своих прав. У вас есть корабль, я знаю, куда плыть. Почему бы нам не провернуть это дело вместе?*

В качестве платы он предлагает героям половину груза. Если те соглашаются, Сорджа говорит, что отправляться нужно немедленно.

Однако капитан допустил серьёзный промах. Прежде чем пойти в таверну, он заглянул домой, чтобы повидать жену. За домом следили люди Наита Аль-Яда, поскольку торговец зельем всё ещё в ярости из-за потери бесценного камня — яракана.

По пути в порт на героев нападает банда наёмников Аль-Яда. Они хотят схватить упрямого капитана и выведать у него, что стало с грузом.

Наёмники Аль-Яда (1 на героя): воспользуйтесь параметрами пирата, поднимите значение *драки* до d8. См. стр. 41.

(ДК) Сорджа (1): воспользуйтесь параметрами пирата, добавьте *судовождение* d10 и *уличное чутьё* d8. См. стр. 41.

Бой происходит на узких грязных тайранских улицах. Пройдя проверку *уличного чутья*, герои узнают тех, кто на них напал, — это известные преступники, члены грозной банды торговцев наркотиками. При подъёме оказывается, что герои слышали, что эта банда работает на Наита Аль-Яда.

Путь на юг

Герои добираются до порта и, вероятно, немедленно отплывают. Они направляются на юг, в Калдею. Сорджа хорошо знает ветра и морские течения, и путешествие проходит быстро и без затруднений. Это прекрасное время для интерлюдии.

Морская погоня

Два дня спустя герои замечают, что их преследует другой корабль. Он крупнее и быстрее, и постепенно приближается. За ними гонится Наит Аль-Яд с большим отрядом головорезов. Они хотят взять корабль на абордаж и схватить Сорджу. В течение трёх дней преследователи неуклонно сокращают расстояние, пока им не удаётся поравняться с кораблём героев.

Сорджа хорошо знает эти воды, и поскольку корабль уже подходит к топям, он может уклониться от абордажной схватки. Разыграйте *погоню* длительностью в пять раундов, каждый из которых занимает час; параметром *маневрирования* будет навык *судовождения* капитана. Значение *судовождения* его противника — d8. Персонажи игроков могут оказать помощь при проверке.

Корабль преследователей вооружён небольшой катапультой (урон: 3d6; дистанция: 50/100/200; ББ 6; *средний шаблон*; *тяжёлое оружие*; *стойкость* 12+4), а навык *стрельбы* у членов команды — d8.

Если герои удержатся на плаву в течение четырёх раундов, в начале пятого на горизонте появляется калдейский военный корабль. Калдейцы патрулируют побережье в поисках везущих каав контрабандистов, и их появление заставляет корабль Аль-Яда отступить.

В топях

Добравшись до топей, Сорджа приказывает оставить корабль в неприметной бухте и отправиться вглубь мелководья на плотах (Уск/ПС: 1/2; *стойкость*: 6+2; КиП: 1+3), так как крупные суда здесь неизбежно застрянут. Поскольку на плотах нужно будет перевезти большой груз каава, в поход отправляются только герои и Сорджа.

Капитан указывает путь, но на то, чтобы найти обломки «Веласки», требуется время. Большую часть времени, проведённого в топях, Сорджа страдал от лихорадки, а окружающий пейзаж в таких местах быстро меняется.

В болотах с героями происходит по меньшей мере два события или, по решению ведущего, больше. За каждое событие вытяните по карте из *колоды действий* и сверьтесь с таблицей ниже.

Карта	Событие
2-3	**Лихорадка.** Болота — малоприятное место. Каждый герой должен пройти проверку *выносливости* (+1), иначе он подхватывает болотную лихорадку (хроническое, утомляющее заболевание).
4-10	**Ничего**.
Валет	**Невидимое препятствие.** Случайным образом выберите один из плотов. Управляющий им персонаж должен пройти проверку *судовождения*, иначе плот получает 2d6+2 урона, налетев на скрытое под водой препятствие. Повреждение означает, что плот пробит, и необходима проверка *ремонта*.
Дама	**Насекомые.** Героев окружает рой надоедливых комаров. Каждый персонаж должен пройти проверку *выносливости*, иначе будет страдать от укусов (аналогично *синякам и шишкам*). Пройдя проверку *выживания*, персонаж может найти способ отвязаться от насекомых (намазать тело грязью, воспользоваться пахучими травами и т. п.), а получив подъём — защитить весь отряд.
Король	**Гигантские пиявки.** Эти отвратительные существа заползают на плот по корпусу и по вёслам и нападают на случайно выбранного героя. Укусы пиявок не смертельны, но истощают силы. Герой должен каждые четыре часа проходить проверку *внимания* (–4), иначе получит уровень *усталости* от потери крови. Если герои будут постоянно осматривать свои тела в поисках пиявок, твари больше не смогут на них напасть.

Карта	Событие
Туз	**Аллигаторы!** Куча плавающих на поверхности брёвен — на самом деле стая голодных аллигаторов! **Аллигаторы (1 на двух героев):** см. стр. 84.
Джокер	**Ориентир!** Сорджа замечает один из ориентиров, которые он видел, когда выбирался из болот. Отряд движется в верном направлении. Герои испытывают воодушевление и получают *фишку*

Что посеешь — то и пожнёшь

Герои наконец-то добираются до твёрдой земли и могут сойти с плотов. Сорджа очень возбуждён — они недалеко от «Веласки».

Внезапно искатели приключений слышат шум вёсел и видят, как приближаются два плота, полных странного вида здоровяков-солдат. Аль-Яд обнаружил корабль, захватил его команду и выпытал у пленников, куда направились герои, — а затем последовал за ними в топи!

Трикарнийские солдаты-евнухи (1 на героя +2): см. стр. 84.
(ДК) Наит Аль-Яд (1): см. стр. 84.
(ДК) Сорджа (1): см. стр. 80.

Посреди схватки, пока Аль-Яд и Сорджа выкрикивают друг другу проклятия, из зарослей выскакивают дикари и нападают на оба отряда! Если герои и торговец зельем хотят спасти свои шкуры, им придётся объединиться.

Новые противники выглядят очень странно. У них совершенно чёрные глаза, и они сражаются, не говоря ни слова и не заботясь о собственной безопасности, словно куклы.

Рабы яракана (3 на героя): в число героев также включаются Наит Аль-Яд и Сорджа. См. стр. 78.

Худой мир

Эти таинственные враги — болотники, племя бывших рабов, бежавших с плантаций каава. Оказавшись на свободе, они поселились в топях, но месяц назад, когда «Веласка» потерпела крушение, спящий яракан почувствовал кровь и пробудился. Когда буря закончилась, болотники забрались на корабль, чтобы разграбить его, но вместо этого превратились в рабов яракана.

Рассмотрев нападающих, Аль-Яд понимает, что они находятся во власти яракана, а значит, купленный им «камень» — настоящий. Однако демон проснулся и, никому не подчиняясь, уже набрал себе войско!

Аль-Яд знает, как обуздать яракана, но не сможет сделать этого в одиночку. Он предлагает героям сделку: пусть помогут ему подчинить демона, и тогда они смогут забрать наркотическое зелье. Сорджа очень недоверчив и считает, что Аль-Яд их обманет, но оставляет последнее слово за героями.

Если они отвергнут предложение, Аль-Яд отступает, планируя вернуться с подкреплениями. В одиночку героям придётся очень туго в борьбе с яраканом.

Невольничья деревня

Понять, откуда пришли дикари, несложно (*выслеживание +2*): болотники и не пытались прятаться. Двинувшись по следам, искатели приключений и их союзники за несколько часов добираются до берега лагуны. «Веласка», словно раненая птица, лежит на мелководье; её корпус практически разломился пополам.

Вдоль лагуны тянется кучка бедных хижин. Здесь живёт почти сотня рабов, но лишь половина из них способна сражаться. Остальные — старики и дети — так слабы, что не представляют угрозы. Днём яракан остаётся внутри корабельного остова, так как не выносит солнечный свет. Вечером он выбирается наружу, чтобы поесть и превратить тех, кто забрёл в эти края, в новых рабов.

Рабы яракана (50): см. стр. 78.
(ДК) Яракан (1): см. стр. 78.

Возможные планы

Освободить пленников. Пока герои оценивают ситуацию, они замечают, что в деревню вернулся ещё один отряд рабов яракана и привёл закованных в цепи пленников. Искатели приключений узнают их: дикари схватили моряков с их корабля и людей Аль-Яда!

20 пленников заперты в четырёх деревянных клетках. Большая часть болотников, лишённых собственной воли, бесцельно бродит по округе до заката. Клетки стоят на берегу, и каждую из них охраняет двое рабов яракана.

Если герои попытаются спасти пленников, и их заметят, на них набрасываются все жители деревни, а из логова вылезает яракан (см. ниже «Дождаться темноты»). Если героям удастся спасти товарищей и сбежать в топи, рабы яракана преследуют их d4 часов.

Пленники (20): воспользуйтесь параметрами пирата. Они безоружны и *утомлены*. См. стр. 41.

Прокрасться на корабль. Затонувший корабль лежит в 20 клетках от берега (лагуна считается труднопроходимым участком). Чтобы добраться до него и не потревожить рабов яракана на берегу, герои должны пройти проверку *маскировки*. Яракан с шестью отборными телохранителями (служащими и источником пищи) прячется в трюме.

Получив подъём при проверке *маскировки*, герои могут застать демона врасплох. Подвергнувшись нападению, яракан начнёт призывать рабов из деревни. Первая группа появляется спустя три раунда, и ещё по одной группе из четырёх человек — каждые два раунда.

Дождаться темноты. Если герои решают ждать до вечера, разворачивается следующая сцена.

Невольники собираются на берегу перед затонувшим кораблём, а перед ними стоит случайно выбранный связанный пленник. Из разломившегося остова «Веласки» появляется яракан во всей своей мощи. Существо доходит по мелководью до побережья и раскрывает пасть. Взглянув в око тьмы, несчастный превращается в безмозглый чурбан и сам запрыгивает демону в пасть. Этот же ритуал повторяется со всеми пленниками.

Пока яракан пожирает пленников, болотники стоят в оцепенении и в течение первых трёх раундов оказываются автоматически застигнуты врасплох. Это даёт героям отличную возможность для внезапной атаки, пусть им и придётся столкнуться со всем племенем.

Удар в спину! Чтобы совершить ритуал подчинения, Наиту Аль-Яду нужно стоять рядом с яраканом. Герои должны прорваться через толпу безмозглых рабов и несколько раундов охранять Аль-Яда, пока он читает заклинание.

Но когда яракан оказывается во власти Аль-Яда, торговец зельем обращает чудовище против героев. Теперь им придётся сражаться и с демоном, и с изменником-калдейцем!

Если забросить его в пасть яракана, это одновременно и убьёт Аль-Яда, и изгонит демона. Подсказку игрокам даст произносимое Аль-Ядом заклинание (см. врезку). Если они не догадались сами, героям подсказывает Сорджа. Воспользуйтесь правилами о *захвате*. Чтобы отправить Аль-Яда навстречу заслуженной участи, достаточно после захвата победить во встречной проверке *силы*.

Когда это происходит, яракан с грохотом взрывается, оставив после себя лишь массу зеленоватой слизи.

Эпилог

Без повелевающего ими яракана лишённые души болотники погибнут в течение нескольких дней. Каав по-прежнему лежит в трюмах «Веласки», хотя вода могла повредить часть ящиков. Точное число уцелевших ящиков и стоимость груза остаются на усмотрение ведущего (разумная цифра — по 1000 лун за каждый). Но заполучить наркотическое зелье — не то же, что заполучить золото. Если герои хотят продать каав, им нужно найти покупателей, а торговцы зельем… скажем так, не самые честные деловые партнёры.

Заклинание Аль-Яда

«Поработитель миров, Рот, ведущий в иную вселенную, этими словами я связываю тебя,

Поработитель миров, Врата-челюсти, этими словами я приказываю тебе,

Поработитель миров, Потусторонний вихрь, этими словами я порабощаю тебя,

Пока глаза мои видят это солнце, а ноги мои ходят по этой земле, ты останешься в этом мире под моей властью.»

Существа и персонажи ведущего

Наит Аль-Яд

Высокий, элегантный мужчина, больше напоминающий лихого рубаку, чем безнравственного калдейского жреца. Он ещё не забыл своё религиозное учение, но утратил всякое милосердие. Аль-Яд — могущественный и наводящий страх торговец наркотическим зельем, обладающий богатствами, влиянием и рабами и стремящийся вернуться в Калдею и расквитаться с врагами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, знание (религия) d6, уличное чутьё d6, знание (сверхъестественное) d4, чернокнижие d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; стойкость: 6+1.

Изъяны: мстительность.

Черты: богатство, полезные связи (преступный мир), упреждающий удар, хладнокровие.

Снаряжение: лёгкий доспех (+1), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4), эссенция лотоса с силой *лечение* (2 порции).

Особенности:

- **Колдовской ритуал:** в древней книге Аль-Яд отыскал заклинание, способное подчинить яракана. Чтобы воспользоваться им, Аль-Яд должен находиться в пределах 6 клеток от существа и прочесть магические слова, для чего требуются проверка *чернокнижия* и один полный раунд. За каждый успех и подъём Аль-Яд получает *жетон господства*. Чтобы подчинить существо, требуется пять *жетонов*. Заклинание написано на имперско-синтарийском и понятно каждому персонажу (см. врезку).
- **Маг-любитель:** хотя Аль-Яд и не настоящий чернокнижник, у него есть некоторые магические познания. Он владеет силой *усилить/ослабить параметр* (калдейские заговоры) и 5 ПС. Активируя такую силу, Аль-Яд не получает при проверке навыка *дикий кубик*.

Аллигатор

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, плавание d8.

Шаг: 3; **защита:** 6; **стойкость:** 7+2.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая кожа.
- **Водный:** шаг 5.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Захват:** аллигаторы и крокодилы нередко стараются зажать добычу в тисках своих зубастых челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, удерживая жертву в пасти. Если одному из этих крупных пресмыкающихся удаётся получить подъём при *атаке*, результатом этого становится дополнительные 2d4 урона за захват, помимо обычного урона от *силы*.

Трикарнийский солдат-евнух

Эти рабы, которых трикарнийцы выращивают в качестве телохранителей или ударной пехоты, высоко ценятся: они храбры, отважны и абсолютно верны хозяину.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d4, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: преданность.

Черты: боевая закалка, смелость.

Снаряжение: лёгкий доспех (+1), малый щит (+1), бронзовый короткий меч (сила+d6), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48).

Особенности:

- **Солдат-евнух:** этого воина-кастрата большую часть жизни тренировали в ужасных условиях, избивая и потчуя обезболивающими эссенциями лотоса. Лёгкие ранения ничего для него не значат, и солдат-евнух получает особенность *крепкий*.

Желтопалые

Первым, что я ощутил, был запах — сладкий и крепкий, как от гниющих цветов. Затем я увидел, как приближаются они — высокие худые фигуры, ступающие странной шатающейся походкой, похожей на движения богомола. В этот момент декурион фаланги выкрикнул: «Дротики — готовь!»

И битва с ордой нежити началась.

— *из писем Юстина Синтарийского*

Обитают: везде, где растёт могильный лотос, особенно в стране курганов.

Описание: «желтопалыми» называют нежить, порождённую поселившимися в трупах паразитами. Название происходит от раннего симптома этой чумы — жёлтой плесени, которая начинает расти между пальцев. На более поздних стадиях плесень исчезает, а паразитический грибок распространяется внутри тела. Тогда процесс разложения прекращается, плоть человека усыхает, а кости видоизменяются. На черепе трупа вырастает гребень, а копчик увеличивается и выдаётся из-под кожи, словно хвост. Пальцы, как на руках, так и на ногах, срастаются в мощные когти. И, наконец, пробуждается желтопалый, жаждущий человеческой плоти. Это ночные существа, которые днём впадают в коматозное состояние.

Источник этих мерзких порождений — могильный лотос, пахучая сорная трава с яркими жёлтыми цветами, растущая на холмах. Курганники курят этот лотос как лёгкий дурман, а женщины высушивают цветы, чтобы украсить ими курганы, в которых живут, и перебить запах разлагающейся плоти.

Если цветы не высушить надлежащим образом, в них остаётся опасный паразит, превращающий трупы в нежить. Из-за влажности внутри курганов грибок быстро разрастается и в итоге заражает трупы пращуров.

Когда просыпается первый желтопалый, обычно уже поздно что-то предпринимать: инфекция распространилась по всем трупам в кургане, и его наводняют неупокоенные пращуры, пожирающие собственных внуков.

Желтопалый

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 6+1.

Черты: боевая ярость +.

Особенности:

- **Броня +1:** крепкая кожа.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*. +2 при попытке выйти из *шока*. Не получает дополнительного урона от *прицельных атак* (кроме направленных в голову).
- **Разрывающий укус:** сила+d6, ББ 2. К нему нельзя прибегнуть одновременно с *боевой яростью*. Если укус приводит к *ранению*, жертва должна пройти проверку по *таблице увечий*. Увечье сохраняется до излечения ранения.
- **Стремительность:** движения желтопалых молниеносны. Если существо получает *карту действия* достоинством 5 или меньше, то сбрасывает её и получает новую.
- **Ужас:** желтопалые — жуткие существа, и увидевший их персонаж должен пройти проверку *храбрости*.

Сценарий — «Плата за мир»

Требования

Это приключение разворачивается в стране курганов, но его можно перенести в любом из северных регионов, где есть курганы пращуров.

Завязка — «Посланники»

Герои путешествуют по незнакомой им части страны курганов. Когда они пересекают поле, заросшее высокой травой, из неё появляются люди с окрашенными лицами, окружающие героев. Это большой отряд курганников-воинов, на удивление миролюбиво настроенных. Один из них, невероятно худой парень с увенчанной черепом палицей, обращается к героям:

— *Приветствую вас, чужаки, и добро пожаловать на земли Отрезанных рук. Я вождь этого племени, Глухой Дуб. Предупреждаю вас: если вы продолжите идти этой дорогой, то окажетесь на земле Чёрных рогов, свирепого и беспощадного клана.*

Увы, путь искателей приключений лежит как раз в эти земли, а идти в обход — долго и трудно.

Глухой Дуб продолжает:

— *Если вы решительно намереваетесь идти на землю Чёрных рогов, мы могли бы помочь друг другу. Между Отрезанными руками и Чёрными рогами — кровная вражда, которая унесла много жизней с обеих сторон. Настало время заключить мир, но любого из нашего племени, кто ступит на их землю, убьют на месте. Я прошу вас быть нашими посланниками мира. Я дам вам жезл примирения: увидев его, даже Чёрные рога не тронут вас и позволят войти в их курган и поговорить с вождём. Его зовут Костяная Палица. Расскажите ему, что я прошу мира и в знак нашей доброй воли посылаю вождю тело его сына, Козлиного Копыта, которого мы убили месяц назад. Пусть Козлиное Копыто вернётся к пращурам своего клана. Тогда вы сможете невредимыми продолжить путь…*

Но предупреждаю вас: оказавшись на их земле, не пытайтесь обратиться в бегство. Они решат, что вы пришли со злом, будут преследовать, поймают и убьют.

Информация для ведущего

Отрезанные руки, как подсказывает их название — не самый достойный из курганницких кланов. Они угоняют скот Чёрных рогов, что и стало причиной непрерывной вражды кланов. В прошлом противники были равны по силам, и никто не мог достичь перевеса. Но недавно в кургане Чёрных рогов разразилась эпидемия: в нём появились желтопалые. Мерт-

вецы убили почти всех своих живых родичей, и их ряды возросли и расширились.

Единственными уцелевшими оказались три родственницы старого вождя: Послед, Мозговая Кость и Мускула, жена, дочь и внучка Костяной Палицы. В их жилах течёт кровь пращуров (см. «Варвары и чудовища», черта *дитя упыря*), и им нечего бояться мертвецов. Три женщины захватили власть над кланом, и по ночам посылают родичей-мертвецов мстить Отрезанным рукам. Враги Чёрных рогов напуганы и, посылая героев с телом погибшего сына вождя, надеются заключить мир.

Но Глухой Дуб не упомянул о важном местном обычае. В таких сделках, как эта, люди, которым отдают жезл примирения — это подношение вражескому клану в качестве «платы» за мир. Обычно их обращают в рабов, но в клане, состоящем из живых мертвецов, судьба посланников будет куда печальнее.

Дальнейшее развитие приключения

Герои получают жезл примирения — церемониальное копьё, украшенное перьями, человеческими костями и шкурками зверей, и им указывают путь к кургану Чёрных рогов. Труп Козлиного Копыта разделан на две части: голову, которую Отрезанные руки забальзамировали, и зашитое в мешок из кожи тело.

Двигаясь в обычном темпе, герои доедут до кургана Чёрных рогов к закату. Глухой Дуб предупреждает их, чтобы не теряли зря времени по пути, поскольку ночевать под открытым небом небезопасно, хотя не объясняет, почему.

Попав на землю Чёрных рогов, искатели приключений повстречаются с несколькими вещами, дающими понять, что их ждёт дальше.

В жутком краю

Вырезанные стада. После пары часов пути герои замечают кружащее в небе вороньё. Отправившись поглядеть, что там, они увидят в поле стадо коз, убитых и брошенных гнить. Проверка выживания показывает, что их убили три дня назад, когтями, но раны отличаются от тех, которые наносят обычные хищники.

Если задержаться и осмотреть трупы более тщательно, или если при проверке выживания получен подъём, герои замечают, что на боку у каждой из коз стоят два клейма, и одно накладывается на другое. Более раннее представляет собой стилизованный рог, а более свежее напоминает кисть руки. Отрезанные руки украли стадо у Чёрных рогов и переклеймили животных. Три дочери пращуров послали родичей-мертвецов отобрать стадо у Отрезанных рук и убить их пастухов. Затем, поскольку такое большое стадо трём женщинам уже не нужно, желтопалые перебили коз, чтобы Отрезанные руки не смогли вновь их украсть.

Брошенные поля. Герои движутся дальше и видят, что поля никто не обрабатывает, они заросли, а скудный урожай зерна брошен гнить. При успешной проверке *выслеживания* они находят странные следы трёхпалых когтистых существ. Это могут быть как раз те хищники, которые убили коз.

Робкая пастушка

Во второй половине дня герои слышат неподалёку блеяние коз. Оглядевшись, они видят заросший жёлтыми цветами холм, на котором пасутся три козы. За животными присматривает худенький мальчик с длинными сероватыми волосами, который собирает цветы. На самом деле мальчик — это девочка, Мускула, младшая из трёх дочерей пращуров, и собирает она могильный лотос. Девочка очень робкая, и при виде героев убегает. Если они едут верхом, то с лёгкостью её догонят, в противном случае потребуется *короткая погоня* с проверками *ловкости*.

Когда герои поймают Мускулу, она представится и скажет, что она внучка Костяной Палицы, так что обижать её — плохая идея. Девочку можно уговорить проводить героев к кургану, но отвечать, что тут происходит, она отказывается. Если спросить, где другие её соплеменники, Мускула отвечает: «Они на войне», — что в принципе правда. То, что герои несут тело её дяди, девочку ничуть не пугает.

Если внимательно рассмотреть жёлтые цветы (проверка *секретов лотоса* или *выживания (–4)*), станет ясно, что это некий вид лотоса.

Царь среди коней

Последняя встреча происходит возле грубо выстроенной хижины неподалёку от поля. Герои слышат ржание коня и наблюдают странную сцену. Великолепного жеребца окружает стая тощих диких собак, которые набрасываются на него.

Если Мускула вместе с героями, то она говорит: «Это Огонь, конь моего деда». Жеребца держали в конюшне в кургане, но он не мог вынести запаха оживших мертвецов и сбежал. Собаки — верные спутники племени, но они одичали и, если герои вмешиваются, нападают на них.

Когда герои расправляются с собаками, конь убегает, но недалеко. Пройдя проверку *верховой* езды, герои могут его поймать.

Дикие собаки (2 на героя): воспользуйтесь параметрами волка. См. стр. 49.

(ДК) Огонь (1): см. стр. 91.

Совет ведущему: «Бежим!»

Всё вокруг криком кричит о том, что ночёвка в кургане будет не из приятных. Некоторые игроки, движимые любопытством, захотят, чтобы герои остались, другие решат, что надо бежать. В этом случае пусть персонажи окажутся в одной из следующих ситуаций:

Застряли! *Ворота кургана запечатаны, и они слишком прочны, чтобы их можно было разломать без тяжёлого оружия. Героям нужно найти другой выход из кургана, либо они так и останутся внутри, когда проснутся желтопалые.*

Беглецы в ночи. *Герои выбрались из кургана, но теперь у них нет защиты жезла перемирия. В течение ночи на них нападает множество отрядов желтопалых, и один из них возглавляют три курганницы.*

Законы гостеприимства

Позднее отряд добирается до кургана — могильного холма, входом в который служат массивные деревянные ворота. Они открыты и не охраняются. Герои знают, что входить без спроса невежливо, поэтому им следует позвать хозяев.

Через несколько минут из тёмных ворот, держа факел, появляется женщина лет двадцати пяти, с такими же сероватыми волосами и кожей, как у Мускулы. Это Мозговая Кость. Она спрашивает у героев, чего они хотят. Когда они говорят о просьбе о мире, Мозговая Кость просит их подождать, пока она переговорит с отцом.

Через некоторое время женщина возвращается с миской тушёного мяса. Она говорит: «Мой отец приветствует вестников мира». И, как требует обычай, женщина предлагает вам угощение.

Пройдя проверку *общедоступного знания* (персонажам-курганникам она не требуется), герои вспоминают местный обычай: принять чьё-то угощение значит получить под крышей хозяина защиту до следующей зари или заката.

Еда хорошо приготовлена, и в случае чего Мозговая Кость сама съедает большой кусок, чтобы успокоить героев. Искателей приключений проводят в курган. Он похож на подземный замок, с конюшнями, колодцем и прочим. Это место кажется безопасным, хотя и жутковатым.

Если герои спасли Огня, Мозговая Кость благодарит их, и коня возвращают в стойло, хотя он не слишком этому рад.

Героев приводят в комнату отдыха, где предлагают присесть на скамьи и подождать: они встретятся с Костяной Палицей за ужином, через два часа. Мозговая Кость и Мускула приносят героям воды (если они не встречались с Мускулой, девочка появится только к ужину). Больше вокруг никого нет. Если об этом спросить, Мозговая Кость говорит:

— *Мужчины стерегут границы. У нас война с Отрезанными руками.*

Осматриваем курган

Герои могут провести это время, отдыхая, или же оглядеться вокруг. Каждая попытка пройтись по кургану требует получаса времени и групповой проверки *маскировки*. Если кто-либо сталкивается с *осложнением* (1), героев замечает одна из женщин и вежливо, но твёрдо просит вернуться в комнату. В противном случае вытяните карту из *колоды действий*, чтобы узнать, где оказались герои. Если не указано иного, в каждое помещение можно попасть только один раз. Если карта того же достоинства приходит вторично, герои не находят ничего интересного.

Таблица помещений кургана

Карта	Место
2	**Крадущиеся в тени.** Герои идут по тёмному коридору (если у них нет факелов, то там царит кромешный мрак. Если факелы есть, герои получают штраф –4 к проверкам *маскировки*). Несколько желтопалых, которых разбудил запах крови, нападают на отряд! **Желтопалые (1 на героя):** см. стр. 85.
3	**Пустая комната.** Ничего интересного.
4-5	**Каменная кровать пращура.** Герои находят каменную кровать, на которой лежит труп. Если полученная карта *красная*, это обычный мумифицированный мертвец, хотя и отлично сохранившийся. Если она *чёрная*, труп заражён, и при проверке *внимания (–2)* или *лечения* герой заметит между пальцами покойника странную плесень. Наконец, если карта *чётная*, у трупа сохранилась какая-нибудь интересная безделушка или инструмент стоимостью в d4x5 лун. Такое помещение можно найти несколько раз.
6	**Колодец.** Основной источник воды в кургане. Воду можно пить, хотя она слегка мутная. Колодец находится в самой середине холма, и отсюда легко попасть в другие помещения. В следующий раз обследующие курган герои получают две карты и осматривают оба помещения.
7	**Стойло.** Если герои спасли Огня, он находится здесь. Конь весьма беспокоен. Проверка *верховой езды* или *внимания (–4)* позволяет понять, что его пугает запах с соседней псарни. Для того, чтобы отсюда попасть на псарню, проверка не требуется. Все загоны для коз пусты.
8	**Оружейная.** Дверь в комнату заперта (требуется проверка *взлома*). Внутри находится разнообразное бронзовое оружие среднего качества, а также тяжёлый корслет, захваченный столетия назад у какого-то фалангита.

Карта	Место
9	**Драгоценные кости.** В стенной нише герои находят человеческий череп и две берцовых кости, инкрустированные драгоценными камнями и покрытые серебром. Они принадлежали знатному пращуру и довольно дорого стоят (500 лун). Однако кости прокляты, и тот, кто их возьмёт, будет страдать от изъяна *неудачник*, пока кости не возвратятся на положенное место.
10	**Сушильня.** В этой прокопчённой комнате раньше заготавливали мясо на зиму, но теперь ни одной туши здесь нет. Вместо этого комната полна жёлтых цветов, из которых будут делать эссенцию лотоса. Среди них знаток может, пройдя проверку *внимания*, обнаружить две порции очищенного лотоса.
Валет	**Псарня.** В этом отвратительно пахнущем помещении раньше держали принадлежащих племени собак. Все они (как герои обнаружили раньше) одичали, не считая чёрной гончей по кличке Смерть, которая осталась здесь ждать хозяина и умерла от голода. Могильный лотос заразил и её, и теперь в этом месте обитает ужасная тварь. **(ДК) Смерть, гончая-нежить (1):** воспользуйтесь параметрами волка, добавьте *размер* +1 и особенность *нежить*. См. стр. 49.
Дама	**Купальни.** Пращуры из этого кургана были очень цивилизованными людьми и строили огромные купальни. Одно из таких помещений нашли герои. Воду больше не подогревают, но в бассейне купается одна из трёх курганниц, Послед. Если в купальни зашло больше одного человека, Послед прикрывается и требует, чтобы они убирались. Если зашёл только один герой, и это мужчина, она пытается его соблазнить. С другой стороны бассейна прячутся двое желтопалых. Они пользуются тем, что герой не смотрит по сторонам, и пытаются его убить, пока Послед убегает. **Желтопалые (1 на героя):** см. стр. 85.

Карта	Место
Король	**Комната брошенных призраков**. В комнату ведёт тяжёлая каменная дверь (чтобы её открыть, требуется проверка *силы*). Внутри находится множество больших урн с прахом древних пращуров. В этом месте чувствуется опасность, и здесь гнездятся бестелесные духи (их можно обнаружить с помощью силы *увидеть сверхъестественное*). Призраки не способны навредить героям напрямую, но если кто-то приблизится к урне, могут заставить её взорваться (наносит 2d6 урона в пределах *большого шаблона*, и комната наполняется мерзким запахом). В помещении содержится двенадцать урн.
Туз	**Тётушка Кумыс.** Герои находят комнату с каменной кроватью (см. 4–5), на которой лежит труп старой женщины. Секунду спустя карга заходится кашлем! Она жива, но так больна и немощна, что мертвецы её не тронули. Кумыс — ворчливая недовольная старуха, у которой не все дома, но она может рассказать героям, что здесь произошло.
Джокер	**Обеденный зал.** Дверь заперта (–2 к проверке *взлома*). Внутри сидит на троне Костяная Палица (см. ниже «Ужин в честь мира»). Герои понимают и то, что он мёртв, и то, в какой ситуации они оказались (см. врезку). Костяная Палица держит своё знаменитое оружие — палицу, сделанную из костей неведомого зверя (сила+d8+1, ББ 1, весит 50% от базового значения), а на поясе у него висят три отрезанных головы (см. «Варвары и чудовища»).

Ужин в честь мира

Когда наступает вечер, героев зовут на ужин, который подаётся в главном зале кургана. На гудящем огне жарится козёл, и стол, за которым поместились бы несколько десятков воинов, уже накрыли.

Герои — единственные гости на ужине. Вождь, Костяная Палица, сидит на своём массивном троне, не издавая ни звука. Мозговая Кость и Мускула жарят мясо, а сорокалетняя Послед служит мужу в качестве личного виночерпия и стоит рядом с ним.

Послед ведёт себя очень церемонно; она оглашает мужу имена героев и цель их визита, но тот так и сидит молча.

В ходе этого невесёлого ужина герои понимают правду. Костяная Палица мёртв и, судя по тому, как опухло его тело, уже не первый день. Вождя убили рубящим ударом в шею, и плащ лишь отчасти прикрывает рану. Герой с острым взглядом (прошедший проверку *внимания*) сможет увидеть между пальцами мертвеца жёлтую плесень.

От имени мужа говорит Послед, которая подносит ухо к губам Костяной Палицы и делает вид, что передаёт его слова. Она называет героев «дарами Отрезанных рук».

Героев просят озвучить от имени клана Отрезанных рук их предложения. Глухой Дуб не давал посланникам чётких указаний, и игроки окажутся не готовы к тому, что их персонажи должны вести переговоры об условиях мира. Если кому-то из них удастся произнести убедительную речь, наградите его *фишкой*.

Когда герои закончили говорить, Костяная Палица (а точнее, его жена) принимает предложение.

Вы слышите, как открываются ворота и звучат приближающиеся шаги.

— Возвратились наши воины, — говорит Послед, улыбаясь. — Они отважно сражались и тоже заслужили свою долю поднесённых врагом даров.

В зал входит группа костлявых оживших мертвецов, чьи зубастые рты оскалены, а пустые глаза горят голодным огнём.

— Мы поблагодарим клан Отрезанных рук за их щедрые дары. Мир заключён, братья, а теперь подойдите и заберите свою долю! — кричит Послед.

В этот момент искатели приключений понимают, что дар, которым Глухой Дуб рассчитывал ублажить врагов, — это не останки Козлиного Копыта, а они сами!

Мертвецы защищают своих родичей-курганниц и ради них смело бросаются на вражеские мечи (воспользуйтесь правилом игровых миров

«фанатики»). Если бы герои сумели схватить одну из курганниц и взять её в заложницы, чудовища замерли бы и позволили им сбежать. Однако такая тактика может сработать только с Мускулой; отчаянные Послед и Мозговая Кость скорее погибнут, чем дадут захватить себя в плен.

Желтопалые (2 на героя): см. стр. 85.
(ДК) Три курганницы (3): см. ниже.

Подкрепления. Каждый раунд, начиная с пятого, пока герои находятся в кургане, в бой вступают ещё d6–2 мертвецов.

Когда герои выберутся из кургана, будет разумно чем-нибудь запереть ворота и как можно скорее ехать прочь из этого проклятого места! Ведущему решать, будут ли желтопалые их преследовать (см. врезку «Бежим!»).

Эпилог

Когда герои окажутся вдали от кургана, приключение закончится. Но что будет, когда чудовища выберутся на свободу? Станут ли они преследовать героев до самых границ своих земель или дальше? Что героям делать с Мускулой, Мозговой Костью или Послед, если кого-то из них удалось взять в плен? Наконец, особо мстительные персонажи захотят расквитаться с Отрезанными руками, которые обманом втянули их в такую жуткую историю.

Если только героям не удалось забрать с собой великолепного жеребца Огня, другой награды они не получают.

Существа и персонажи ведущего

Огонь

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8
Навыки: внимание d8, драка d8
Шаг: 12; защита: 6; стойкость: 8
Черты: шестое чувство
Особенности:

- **Брыканье:** сила.
- **Быстроногий:** лошади используют d8 вместо d6 во время *бега*.
- **Размер +2**

Три курганницы

Мускула, Мозговая Кость и Послед — три выживших родственницы Костяной Палицы, грозного курганницкого вождя. Они не красавицы — бледные, тощие и с серыми волосами, — но их боятся и уважают как живые, так и мёртвые. В жилах трёх курганниц течёт и пульсирует кровь пращуров.

Замечание: у всех трёх курганниц сопоставимые параметры, а индивидуальности каждой из них придаёт личная особенность.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.
Изъяны: мстительность.
Черты: аристократ, дитя упыря.
Снаряжение: железный кинжал (сила+d4), женское платье.
Особенности:

- **Треугольник:** три курганницы так близки, что действуют как один человек и делят на всех три *фишки*, как одна *дикая карта*. Когда одна теряет сознание или погибает, *выносливость* остальных понижается на одну ступень.
- **Мозговая Кость:** дочь Костяной Палицы поёт голосом столь же ужасным, как у баньши. Она обладает силой *ужас*, 10 ПС, а в качестве *сверхъестественного навыка* использует *характер*.
- **Мускула:** внучка Костяной Палицы — сердце всей чудовищной семьи живых мертвецов. Она обладает чертой *командный голос*, которая действует только на нежить.
- **Послед:** само присутствие жены Костяной Палицы придаёт родичам-мертвецам сил. Она обладает силой *усилить/ослабить параметр*, 15 ПС, а в качестве *сверхъестественного навыка* использует *характер*. Эта сила действует только на нежить.

Приложение для игроков

Поборники Чёрного храма

Они явились из темноты, бледные, словно призраки, окутанные чёрной пеленой ночи. Их пальцы, кривые, словно у хищных птиц, сжимали посохи из полированного чёрного дерева. Обеденный зал князя Тимаса поглотила тишина, словно это пришла сама Смерть.

— Твоё время истекло, князь Тимас, — мягко сказал один из загадочных пришельцев. Затем он начал приближаться к княжьему столу.

Князь Тимас, у которого мы гостили, вжался в спинку стула. В глазах его читался слепой ужас.

— Вы не можете! Я заплатил вашему хозяину, и я заплачу вам ещё вдвое больше! Прошу, уходите!

На костлявом лице злого чародея играла улыбка. Он слегка коснулся груди князя Тимаса кончиком посоха.

Аристократ закричал от боли, и прямо на наших глазах с ним случился невероятный метаморфоз. Волосы поседели и вскоре выпали, кожу рассекли морщины, мышцы утратили тонус, и наконец, издав тихий стон, он скончался. Моё сердце успело отбить всего три удара, и за это время полный здоровья князь обратился в иссохший труп.

— Такова судьба тех, кто вызовет недовольство владыки Чёрного храма, — объявил чародей. После этого он и его спутники развернулись и вновь исчезли в ночи.

— из писем Юстина Синтарийского

В Калдее, в непроглядных вековых джунглях, есть храм, ворота которого сложены из полированного чёрного камня. И обычные люди, и даже самые могущественные жрецы сторонятся его и не смеют произносить даже названия храма, ибо это — логово Вуталь-Ра, одного из величайших калдейских чернокнижников.

Некоторые говорят, что он незаконнорожденный сын царя Калдайоса Безжалостного и займёт трон, когда правитель Калдеи наконец умрёт. Другие считают, что Вуталь-Ра гораздо старше и был жрецом ещё в Керонской империи, а до наших дней ему помог дожить могущественный артефакт (см. ниже).

Каким бы на самом деле ни было его прошлое, сейчас Вуталь-Ра — один из самых сильных колдунов в южных странах, а источник его великой магии — Такала-на-Талака, ужасное древо Смерти, зовущееся так, поскольку по легенде было похищено из сада самой Смерти.

Вуталь-Ра никогда не покидает храм, но у него есть секта последователей, именуемых поборниками, которые выполняют тайные поручения Вуталь-Ра по всей Калдее, а иногда их замечают и в дальних странах. Эти ужасные люди, которых отбирают ещё в детстве и тренируют с юных лет, в основном служат Вуталь-Ра осведомителями и убийцами. Колдун наделяет их великой силой и учит искусству Чёрного посоха — особой магии, которая исходит от самого древа Смерти. Но взамен он требует абсолютной преданности.

Ходят слухи, что некоторые поборники отреклись от своего повелителя. Теперь они бродят по Вотчинам, одинокие и гонимые, и спят, оставляя один глаз открытым, ибо возмездие Вуталь-Ра пусть и неспешно, но неотвратимо…

Как сыграть роль поборника Чёрного храма

В ходе кампании поборники Чёрного храма могут послужить прекрасными противниками, но в этом дополнении выбран другой подход: он позволяет сделать поборников персонажами игроков! Как всегда, в рамках системы правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста» вы можете создать персонажа любого типа, какого пожелаете, но мы рекомендует два основных пути: это может быть преданный слуга храма, обязанный повиноваться приказам Вуталь-Ра, либо же отступник, которому хватило отваги или безумия предать бывшего повелителя и искать своей судьбы в одиночку. Персонажи обоих типов открывают возможности для весьма интересной игры.

Заметки героя: отречение от Храма

В ходе игры поборник Чёрного храма может стать отступником, предав своего злого повелителя или отказавшись выполнять его поручения. Таким образом он обретает огромную свободу, но при этом наживает смертельных врагов в лице бывших братьев и безгранично могущественного Вуталь-Ра.

Отступник теряет черту поклоняющийся древу Смерти и должен теперь всё время ходить, оглядываясь. Такова цена измены Храму…

Новые черты

Поборник Чёрного храма/Отступник от Чёрного храма (черта предыстории)

Требования: новичок, характер d6+, маскировка d6+, чернокнижие d6+

Эта черта — новый мистический дар, отражающий время, в течение которого персонажа обучал владыка Чёрного храма, Вуталь-Ра. Эта черта работает точно так же, как мистический дар чернокнижие из книги «Варвары и чудовища», но у неё другой перечень доступных сил (см. «Магия Чёрного посоха» на стр. 96).

Поскольку поборники годами тренировались сражаться своим излюбленным оружием, из них получаются могучие воины. Сражаясь Чёрным посохом, поборник может при проверке навыка *драки* использовать вместо него навык *чернокнижия*. Значение *защиты* также рассчитывается на основе значения *чернокнижия*, но это правило не распространяется на требования при приобретении других черт. Так, если какая-либо черта требует навыка драки d8+, чтобы её приобрести, поборнику необходим этот навык.

Недостаток состоит в том, что поборник приобретает изъян *преданность*, не получая компенсации (он не учитывается в общем числе изъянов и не даёт никаких преимуществ при создании персонажа). Поборнику следует помнить: Вуталь-Ра — требовательный хозяин, который рано или поздно велит ученику отправиться на трудное задание (см. ниже).

Персонажи, отрёкшиеся от Чёрного храма, прогневали его владыку. Поэтому вместо изъяна *преданность* они приобретают изъян *враг* (крупный), за который, как и выше, не получают компенсации. Им придётся всё время ходить, оглядываясь, ведь Вуталь-Ра непременно обрушит на отступников кару…

И поборники, и отступники в начале игры бесплатно получают Чёрный посох.

Поклоняющийся древу Смерти (потусторонняя черта)

Требования: новичок, поборник Чёрного храма

Долгими часами поборник вглядывается в пирамиду из окаменелого дерева (см. «Снаряжение»). Этот необходимый для использования черты артефакт позволяет Вуталь-Ра связываться с учениками, и сами поборники тоже могут при необходимости попросить зловещего владыку храма о помощи. В начале сценария поборник вытягивает карту из *колоды действий* и в зависимости от её масти получает одно из следующих преимуществ, действующих на протяжение всего приключения:

Трефы — **благословение древа Смерти.** Чёрный посох поборника заряжается зловещей энергией самого Такала-на-Талака. До конца приключения посох становится магическим оружием, а при возникновении угрозы пульсирует в руках хозяина, придавая ему черту *шестое чувство*.

Пики — благословение тьмы. Пока поборник находится в темноте, он получает +2 к проверкам *маскировки* и черту *восстановление силы* (или *восстановление силы+*, если у него уже есть базовая версия этой черты).

Червы — **храмовый пёс.** Пирамида призывает храмового пса (см. ниже «Существа»), который до конца сценария находится под управлением поборника. На выбор игрока пёс может быть приспешником или «правой рукой».

Бубны — **дар смертной плоти.** Созерцая пирамиду, поборник вдруг осознаёт, что его тело — лишь иллюзия, которая подвластна его магии и может менять форму. Поборник может увеличить один *параметр* на одну *ступень*, но ценой за это будет потеря одного пункта *харизмы*: персонажа охватывает равнодушие и отстранённость от земной жизни. И увеличение *параметра*, и потеря пункта *харизмы* сохраняются в течение всего приключения.

Персонаж, отрёкшийся от Чёрного храма, теряет эту черту.

Познавший тайну посоха (сверхъестественная черта)

Требования: герой, поборник Чёрного храма или отступник от Чёрного храма, смекалка d8+, чернокнижие d8+, характер d8+

После долгих лет учёбы и медитаций поборник, наконец, постиг саму суть Чёрного посоха и может с его помощью вытягивать энергию из живых существ. Каждый раз, когда поборник убивает разумное существо (со *смекалкой* без пометки (Ж)), ему разрешается пройти свободную проверку *чернокнижия (–4)*, не считающуюся действием. При успехе он может выбрать один из следующих эффектов: восстановить 5 *пунктов силы*, снять уровень *усталости* или вылечить *рану*.

Магия

Магия Чёрного посоха

Сверхъестественный навык: чернокнижие (смекалка)

Пункты силы: 10

Начальные силы: 1

Доступные силы: дар воина, доспех, друг зверей, иссушающее касание, иссушение, кукла, ловкий трюк, маска, невидимость, ночное зрение, оглушение, паучьи лапы, подземный ход, полиглот, превращение, путы, сокрушение, сон, тьма, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, щит.

Этот новый мистический дар получают персонажи, взявшие черту *поборник Чёрного храма* или *отступник от Чёрного храма*. Магия Чёрного посоха — нечто вроде изменённой и сокращённой версии обычного *чернокнижия*: Вуталь-Ра хочет, чтобы его ученики были сильны, но не настолько, чтобы соперничать с ним самим. Магия Чёрного посоха подчиняется тем же правилам, что и мистический дар *чернокнижие* (можно нанести себе *ранение*, чтобы получить больше силы; такая же *отдача*, как у *чернокнижия*), но есть важное добавление: без посоха поборник получает штраф –4 ко всем проверкам *чернокнижия*.

Вуталь-Ра передаёт ученикам лишь малую толику своих знаний, и они всегда жаждут большего. Если в ходе приключения поборник обнаружит *силу*, входящую в перечень доступных чернокнижникам, но не включённую в перечень магии Чёрного посоха, он может попытаться изучить её со штрафом (–4) к проверке для изучения.

Магия Чёрного посоха связана с рядом специфических аспектов и проявлений (см. врезку).

Заметки героя: тайны Чёрного посоха

Последователи Вуталь-Ра известны своей способностью менять облик и по собственному желанию плавить, словно металл, плоть живых существ. Их искусство, которым когда-то обладали керонские владыки, но которое теперь почти забыто, позволяет поборникам храма принимать вид любого, кого они пожелают, и превращать тела жертв в иссохшиеся оболочки. Также часто рассказывают о том, как они появляются и исчезают в тени, словно призраки.

Но величайшая сила слуг Вуталь-Ра заключена в их посохах, которые, как говорят, сделаны из ветвей самого древа Смерти.

Здесь приведено несколько аспектов, хорошо подходящих для магии чёрного посоха, с соответствующими правилами. Разумеется, поборники могут также пользоваться обычными аспектами сил чернокнижия.

Касание посохом. *Часто, чтобы поразить врага заклятием, поборники используют посох. Поборник может, проходя одну проверку* чернокнижия, *сразу и атаковать цель (в этом случае* чернокнижие *используется вместо навыка* драки*), и активировать заклинание. Недостаток состоит в том, что этот процесс требует дополнительной концентрации, поэтому проверка* чернокнижия *выполняется со штрафом (–1) взамен обычного штрафа за несколько действий. Разумеется, без чёрного посоха поборник не может воспользоваться силой с таким аспектом.*

Метаморф. *Заклинание с этим аспектом вызывает серьёзные физические метаморфозы: плоть разжижается или обрастает чешуёй, руки могут превратиться в щупальца, а пальцы в когти, и т. п. Базовая длительность увеличивается вдвое, но целью заклинания может быть лишь сам поборник.*

Повелитель теней. *Поборники славятся способностью внезапно появляться и исчезать, что помогает им поддерживать репутацию жутких колдунов. Этим слуги Вуталь-Ра обязаны своим высококлассным приёмам маскировки и годам, проведённым в сумраке нечестивого храма. Сила с аспектом* повелитель теней *превращает модификаторы за освещение в том месте, где её применяют, в преимущество при проверке* чернокнижия. *Так, если прибегнуть к силе, находясь в сумраке, накладывающем на атаки штраф за плохое освещение –1, проверка* чернокнижия *осуществляется с модификатором +1, в темноте (–2) она осуществляется с модификатором +2 и так далее. Но у магии повелителя теней есть недостаток: такие силы невозможно применять при полном освещении.*

Примеры использования аспектов магии Чёрного посоха

Иссушающее касание (потрошащее касание). *Дотронувшись до противника чёрным посохом, поборник заставляет его внутренние органы свернуться и сжаться, а если под действием заклинания жертва оказывается* при смерти, *органы вырываются из тела. И для удара посохом, и для активации силы колдун проходит одну проверку* чернокнижия *со штрафом –1.*

Ловкий трюк (касание далёкой смерти). *Посох служит поборнику продолжением его воли. С этим заклинанием, пройдя одну проверку* чернокнижия (–1) *и оплатив стоимость в* пунктах силы, *поборник может атаковать посохом на расстоянии (*дальность *равна значению* смекалки*).*

Маска (живая маска). *Поборник может неведомыми прочим чернокнижникам путями изменять собственную кожу, как кузнец с помощью формы для литья придаёт новый облик металлу, при этом поддерживая заклинание гораздо дольше. Базовая длительность силы удваивается, но целью может быть только сам поборник.*

Подземный ход (путь теней). *Благодаря этому потрясающему приёму поборник может переместиться из одной сокрытой в тени точки в другую. Он в буквальном смысле тает в темноте и появляется в другом месте. Поборник прибавляет к проверке чернокнижия штраф за плохое освещение, изменив знак на плюс. Но эту силу невозможно использовать там, где не царит темнота или нет теней (определяется ведущим).*

Изменённые силы

Превращение

Сила *превращение* работает точно так же, как описано в правилах «Дневника авантюриста», но *таблица существ*, которых обычно выбирают поборники Чёрного храма, несколько отличается.

ПС	Ранг	Виды животных
3	новичок	крыса, летучая мышь, змея (ядовитая)
4	закалённый	ловчая птица, шакал (воспользуйтесь параметрами собаки/волка), рой (малый) *
5	ветеран	змея (удав), гигантский паук, ца-гара
6	герой	рой (большой) *, гигантский скорпион
7	легенда	сумеречная летучая мышь, клыкастая обезьяна

* Заклинание, превращающее колдуна в рой, физически выматывает. Вернувшись в нормальный облик, он должен пройти проверку *выносливости (–2)*, иначе получит уровень *усталости*. При *критическом провале* колдун также получает *ранение*.

Снаряжение

В этой главе описано снаряжение, которым пользуются исключительно поборники Чёрного храма. Все эти вещи, если они принадлежат не поборнику, считаются редкостью.

Описание предметов

Пирамида из окаменевшего дерева. Небольшой, 15x15 см, тетраэдр, изготовленный из полированного окаменевшего дерева. Говорят, что их делают из фрагментов самого древа Смерти. Поборники, вглядывающиеся в тёмную поверхность пирамиды, выполняют определённые ритуалы (при этом персонажи с чертой *поклоняющийся древу Смерти* могут ей воспользоваться), чтобы связаться с повелителем, который таким образом регулярно даёт им поручения. Отступникам следует как можно скорее избавиться от такого артефакта, поскольку Вуталь-Ра, как говорят, может через пирамиду с невероятной точностью отслеживать местонахождение учеников, как бы далеко они ни были.

Сок Такала-на-Талака. Говорят, что эта густая мутная жидкость — чистейший сок самого древа Смерти. Настоящий рецепт неизвестен никому, кроме Вуталь-Ра и нескольких его учеников, но скорее всего он включает в себя какую-то не-

Таблица холодного оружия

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
Древковое оружие				
Чёрный посох	характер+d6	0,5	особая	Защита +1, дальность 1, двуручное, редкость, см. описание.

Таблица брони

Тип	Броня	Вес	Цена	Примечания
Чёрная мантия	0	—	100	см. описание

Таблица обычных вещей

Вещь	Цена	Вес	Примечания
Снаряжение искателей приключений			
Пирамида из окаменелого дерева	100	—	см. описание
Сок Такала-на-Такала (лотос мнимой смерти)	200 за порцию	—	см. описание

обычную разновидность лотоса и другие редкие ингредиенты. Человек, выпивший этот сок, впадает в глубокий сон, неотличимый от смерти, и не просыпается обычным путём. Действие продолжается 4d6 часов, по истечении которых персонаж просыпается полностью отдохнувшим (сняв все уровни *усталости* и восстановив все *пункты силы*) и может пройти дополнительную проверку *естественного выздоровления*. Сок нужно применять крайне осторожно. Чтобы отмерить дозу, необходима проверка *смекалки* или *секретов лотоса*, и при серьёзной ошибке (*критический провал*) выпивший сок человек может не просыпаться несколько дней, недель, месяцев или даже лет (по решению ведущего)!

Чёрная мантия. Эти тяжёлые одноцветные мантии без узоров красят особым веществом, которое добывают из растущих в джунглях вокруг храма цветов. Так мантия приобретает цвет чёрного янтаря и особые маскирующие свойства: надевший её персонаж получает +1 к проверкам *маскировки*, пока находится в темноте. Также он получает +1 к проверкам *запугивания*. Однако в Трикарнии или Калдее любого человека, носящего такую мантию, моментально опознают как поборника Чёрного храма. Любому чернокнижнику, прошедшему проверку *общедоступного знания*, также известно о том, кому принадлежат чёрные мантии.

Чёрный посох. Эти посохи изготавливают из полированного чёрного дерева, без малейших украшений. Он работает в точности как посох чернокнижника, но в руках поборника Чёрного храма посох позволяет наносить ужасные удары духовной энергией, и при расчёте урона вместо значения *силы* используется значение *характера*. Чёрный посох крайне прочен (*стойкость* 10), и с точки зрения качества материала считается эквивалентным стальному (см. книгу «Варвары и чудовища», стр. 93).

В руках чернокнижника, не учившегося в храме Вуталь-Ра, посох сохраняет свои магические свойства, но становится крайне опасен. Если маг, вооружённый таким посохом, при проверке *чернокнижия* сталкивается с *осложнением* (1), то вдобавок к эффекту, определяемому по таблице *критических провалов при чернокнижии*, он необратимо теряет 1 *пункт силы*. В руках персонажей, не являющихся чернокнижниками, посохи не имеют особых свойств.

Заметки героя: изготовление Чёрного посоха

Для поборника потерять Чёрный посох сродни катастрофе, а для отступника — вдвойне. Без этого оружия ученики Вуталь-Ра практически бессильны, и им необходимо как можно скорее обзавестись новым. К счастью, на самом деле Чёрный посох изготавливают не из древа Смерти, а из древесины куда более распространённых видов, которую обрабатывают множеством причудливых экстрактов лотоса и других экзотических ингредиентов и над которой читают древние заклинания. Для того чтобы изготовить Чёрный посох, требуется затратить 500 лун плюс по 100 лун за каждый ранг поборника на материалы. Работа занимает d6 дней и требует проверки навыка чернокнижия. *В случае провала посох получается ни на что не годным, и деньги на него были потрачены зря. При успехе посох работает как надо, а один или несколько подъёмов позволяют сократить время на изготовление вдвое. К этому правилу следует прибегать, только если посох необходимо изготовить в ходе сценария. Предполагается, что в промежутке между приключениями поборник в состоянии изготовить подходящую замену без каких-либо проверок и дополнительных затрат.*

Существа

Храмовый пёс

Трикарнийцев, которые подвергают своих слуг самым невообразимым метаморфозам, называют ужаснейшими из рабовладельцев. Но те, кто так говорит, очевидно, никогда не видели «пса» из Чёрного храма. Изначально эти люди были крепкими и здоровыми невольниками, которых передали храму верные ученики. Теперь их тела и души искажены, и несчастных рабов превратили в двуногих псов, дрожащих от одного вида своих хозяев. Они всё ещё внешне напоминают людей, а некоторые даже сохранили способность к речи, но поведение храмовых

псов и впрямь не отличается от собачьего. Их используют в качестве ищеек и сторожей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d12, драка d8, запугивание d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Снаряжение: ошейник с шипами, железные когти (сила+d6).

Особенности:

- **Лик мутанта:** на храмовых псов невозможно смотреть без содрогания. Они обладают изъяном *уродство*.
- **Нюхач:** храмовые псы отличаются сверхчеловечески острым нюхом. Они идут по следу с такой же лёгкостью как собаки и обладают чертой *бдительность*.

Приложение для ведущего

Этот раздел, помогающий придумать сюжет с участием поборников Чёрного храма, предназначен только для глаз ведущего.

Слухи

Вместо того чтобы рассказывать подробности о Чёрном храме, его зловещем повелителе и учениках, мы предлагаем подборку слухов, которые ходят о них в народе. Ведущий сам может решить, что из них правда, а что ложь, или переписать любые из них в соответствии со своим личным видением Чёрного храма.

1. В глубине Чёрного храма, в жутком месте, окутанном вечной тьмой, разбит зловещий сад, где, незримо для всех, растёт вековечное древо. На одном из его шипов висит сверхъестественное существо из иного мира, живущее в вечной агонии. Это дерево — древо Смерти.
2. Древо Смерти — это окаменевшее растение, которое каким-то образом продолжает жить, но его необходимо периодически поливать кровью принесённых в жертву людей.
3. Вуталь-Ра — не имя, а титул. Это всегда старейший из членов общества, а преемник занимает это место, убив предыдущего Вуталь-Ра.
4. Вуталь-Ра — один из последних в Вотчинах колдунов Керона, а возможно, действительно последний. Он уцелел даже при падении Звезды Ужаса, поскольку его прокляли боги — Вуталь-Ра обречён пережить всех, кого любил.
5. Трое поборников стоят над остальными — это единственные советники злого чародея, их называют Глазом, Рукой и Сердцем Вуталь-Ра.
6. Чтобы стать поборником Чёрного храма, необходимо пройти три тайных испытания. Последнее всегда состоит в том, чтобы убить другого поборника.
7. Ни один из поборников на самом деле не служит Вуталь-Ра по собственной воле. Все они рабы, чьи души связаны и скованы злым колдовством.
8. Вуталь-Ра никогда не покидает убежища, поскольку он прогневал Калдайоса Безжалостного. Лишь во тьме Чёрного храма колдун может спрятаться от возмездия царя Калдеи.
9. Вуталь-Ра — истинный правитель Калдеи. Это самый преданный слуга царя Калдайоса, и всё, что он делает, делается ради блага страны.
10. Глаз, Рука и Сердце Вуталь-Ра — это древние реликвии, спрятанные в дальних странах. Тот, кто соберёт их вместе, получит силу, способную убить колдуна. Вуталь-Ра столетиями пытается их найти.
11. Чёрный храм — это огромный лабиринт. Лишь поборники и их господин могут найти путь через него, не заблудившись навечно и не оказавшись в пасти ужасных тварей, крадущихся во тьме храма.
12. На самом деле Чёрный храм — это гробница, где Вуталь-Ра, обратившийся в нежить чародей, большую часть времени спит под действием сока Такала-на-Талака и видит во сне былое мира. Да смилостивятся боги над тем, кто посмеет его разбудить.

Перечень заданий

Рано или поздно повелитель прикажет ученикам выполнить некое задание. У Вуталь-Ра есть те или иные интересы в каждом уголке Вотчин, так что поборники часто отправляются по его поручениям в дальние страны. Эти задания представляют собой побочные ветви для основного сюжета кампании, дополнительные приключения, созданные специально для героев-поборников, но ведущий может решить, что в них примет участие вся группа. Задания Вуталь-Ра следует придумывать так же, как обычные приключения, но если ведущему ничего не приходит в голову, он может вытянуть карту из колоды действий и воспользоваться списком ниже как источником вдохновения.

Тому, кто провалит задание, можно лишь посочувствовать. Вуталь-Ра не славится великодушием и имеет склонность подвергать тех, кто его прогневал, болезненным пыткам. Он может забрать у ученика Чёрный посох, наградив его взамен гноящейсяй раной (это может означать изъян или воздействие силы ослабить параметр, сохраняющиеся на всё время сценария). В некоторых случаях, когда в Вуталь-Ра просыпается исключительное милосердие, он может дать поборнику второй — и последний — шанс…

Двойка — самоубийственное поручение. Это задание, по существу, требует, чтобы поборник пожертвовал собой. Вуталь-Ра ожидает от последователей абсолютной преданности — настала пора её продемонстрировать. Жертва должна быть частью ритуала, который проведут в определённом месте или в конкретный момент, и для него могут требоваться и другие участники. Как вариант, на самом деле ритуал — лишь способ убедиться в преданности персонажа, и Вуталь-Ра вмешается, остановит жертвоприношение и наградит последователя особым образом. Если же от него действительно требуется умереть… что ж, самое время герою отречься от Чёрного храма!

Тройка — запугивание. Персонажу приказано запугать кого-то до смерти, чтобы заставить что-либо сделать для Чёрного храма. Целью может быть простолюдин или важная персона, скажем, правитель или аристократ. Чтобы запугать таких людей, может потребоваться нечто более сложное, чем выпрыгнуть на них с криком «Бу!»

Четвёрка — помощь. У Вуталь-Ра есть свои друзья и сторонники, обычно такие же злодеи, как и он сам. Задание состоит в том, чтобы помочь одному из них: вытяните другую карту и определите поручение, которое необходимо выполнить для друга Вуталь-Ра.

Пятёрка — кража. Персонаж должен похитить ценный предмет и доставить господину. Это может быть древняя магическая книга, раб, а то и что-то более сложное, например, корабль или целая армия! В таких заданиях местонахождение цели обычно известно заранее, в противном случае это поиск (см. ниже).

Шестёрка — поиск. Персонажу велят найти что-то спрятанное или утраченное. Это может быть могущественный артефакт или забытая тайна. Возможно, искать предстоит человека, скрывающегося от гнева владыки Чёрного храма. Что именно требуется сделать с объектом — решать ведущему, но важной частью сценария должен стать сам поиск.

Семёрка — сокрытие. Это поручение требует от персонажа что-то или кого-то спрятать. Это может быть сильный артефакт или информация, которая способна повредить Вуталь-Ра, или даже человек, которому угрожает опасность, например, единственный наследник рода. Найти подходящее укрытие и доставить туда предмет или человека — эти действия должны стать основной частью приключения.

Восьмёрка — соблазнение. Чтобы некоторые люди начали слушать, что им велят, их следует убаюкать и соблазнить. Это может означать любовь и секс, но может и что-то совершенно иное: царей и князей прельщает власть, а героев — слава и величие. У каждого есть слабое место, и задача поборника состоит в том, чтобы найти его и воспользоваться им.

Девятка — возвращение. Задание состоит в том, чтобы восстановить или вернуть нечто в былой вид. Это может значить возвращение опальному аристократу прежней власти, восстановление осквернённого алтаря тёмного божества, а то и, изредка, доброе дело, скажем, помощь нуждающемуся. Вуталь-Ра живёт не первое столетие и мыслит не так, как простые смертные…

Десятка — разрушение. Персонажу поручено что-либо разрушить. Это может быть конкретный

предмет, скажем, магический, организация, наподобие малого или великого знатного рода, репутация человека, а то и что-то более необычное.

Валет — предательство. Никогда не верьте людям, особенно если они поборники Чёрного храма! Одно из самых неприятных поручений, какое может получить поборник, состоит в том, чтобы завоевать чьё-либо доверие и затем каким-то подлым образом его предать. Как вариант, персонажу могут приказать предать кого-то из его товарищей. Если ведущий выбрал последнее, ему следует быть очень осторожным, чтобы это не вызвало напряжённости между игроками.

Дама — проникновение. Это задание состоит в том, чтобы стать частью некой организации или получить доступ в какое-либо место. Поборнику могут приказать стать советником могущественного властителя, последователем культа или даже мнимым предателем Чёрного храма! Обычно это задание — первый шаг к чему-то большему, и все достижения будут использоваться для какой-то гнусной цели.

Король — большое событие. Поручение надлежит выполнить во время какого-то крупного события, или оно состоит в том, чтобы его вызвать. Примеры: нашествие врагов, царская свадьба, восстание, объявление войны, заключение мира между двумя великими державами или даже что-то магической природы (скажем, проведение особого ритуала, чтобы вызвать голод). Если нужно выполнить поручение во время большого события, вытяните ещё одну карту и определите, в чём оно заключается на самом деле. Так, если вам достанется четвёрка («помощь»), персонажу могут приказать спасти важного для храма человека в городе, поражённом чумой.

Туз — убийство. Кто-то должен умереть, а поборник — нанести удар. Сложность задания, связанного с убийством может сильно варьироваться. Должно ли убийство быть демонстративным или тайным? Надо ли взвалить вину на кого-то другого? Известно ли жертве, что к ней хотят подослать убийц?

Джокер — запутанное задание. Вуталь-Ра задумал хитрую комбинацию! Вытяните ещё две карты и попробуйте объединить их.